2 CDs FULL! - EARTH 2150: THE MOON PROJECT – LUNA ASTA E A TA!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Ianuarie 2003

JOC FULL!! EARTH 2150



THE MOON PROJECT



RalliSport Challenge

Oare să-l mai aşteptăm pe Collin McRae?

Age of Mythology

Age of Empires 1+2+3D

Anarchy Online

Din România? Pe Dial-Up!?!





115.000 lei

DEMOS NASCAR THUNDER 2003 ■ ROLLERCOASTER TYCOON2 ■ HIGHLAND WARRIORS **FILME** BIKINI KARATE BABES ■ KREED
IMAGINI KREED ■ STAR TREK ELITE FORCE 2 **PATCH** GRAND PRIX 4 V9.6 ■ AGE OF MYTHOLOGY V1.01 ■ O.R.B. V1.01

FAZA ZILEI
râzi până mori

ȘTIRI
știați că?

www.level.ro

FORUM
unde dai acolo crapă

TRIVIA
câștigi fără să știi

și mai e: hardware, lifestyle, topul lunii...

Nota, vă rog!

În restaurantul ăsta de țară în care ne ducem existența, vine perioada Crăciun & Revelion și toate stelele ies la rampă. LEVEL dă și el cu premii și promoții în cititori, dar vrea să fie și mai aproape de oameni, împreună cu ei. Așadar, s-a schimbat sistemul de notare la review. Suntem mai transparenți. S-a scos feeling-ul (considerat ca o contribuție prea importantă a subiectivismului în notă) și s-a trecut la sistemul de notare 1-10, de-adevăratelea. De acum înainte, nota finală acordată de redactor unui joc nu mai bate spre sută, ci se încadrează într-un maxim de 10. Cifra finală reprezintă media fiecărei note acordate categoriilor de grafică, sunet ș.a.m.d. Așa, cam ca la școală... sau, mă rog, ca pe vremea noastră.

Ce înseamnă sistemul nou de notare? Nu l-am schimbat pentru că am vrut să trecem la cifre cu zecimale, ci pentru a încerca să ne apropiem mai mult de o tratare obiectivă a jocurilor. Am avut numeroase discuții pe această temă, atât în redacție, cât și pe forumul de pe level.ro. Concluzia la care am ajuns este aceea că nota acordată unui joc are o importanță extrem de mare (deși unele reviste sau site-uri o minimalizează și uneori abia e vizibilă la sfârșitul articolului).

Lăsând la o parte sistemul de notare, simt că trebuie să însumez cele douăsprezece luni din 2002 și să ajung la o concluzie referitoare la LEVEL. Anul 2002 a fost primul în care, neîntrerupt, lună de lună, am oferit un joc în variantă completă, mai bun, mai slab... După cum era de așteptat, începutul a fost timid. Timpul însă a demonstrat că a fost o decizie bună. Poate genurile de jocuri oferite nu au fost cele dorite... poate au fost prea vechi, prea scurte sau, pur și simplu, prea slabe pentru a vă acapara. Însă, în urma sutelor de mail-uri și de scrisori primite la redacție, am conchis că ideea unei colecții de jocuri clasice a căpătat extrem de mulți adepți.

Să nu uităm de www.level.ro. Site-ul a trecut printr-o lungă perioadă dificilă, timp în care prea puțini știau sau se deranjau să intre și să vadă ce se întâmplă cu partea on-line a revistei. Ei bine, luna mai a adus și aici o schimbare radicală și rezultatele au fost imediat evidente. Mii de vizitatori ne onorează site-ul săptămânal prin prezența lor în comentarii, pe forum, în sondaje de opinie, la topul lunii, în concursurile de Trivia și, cu articole proprii despre jocuri, chiar și la rubrica Fanathic, și e bine să știm că, deși efortul de a susține atât revista, cât și site-ul este considerabil, vor exista oameni care apreciază ceea ce facem și ne susțin.

Evident, și criticile au fost numeroase, am fost huiduiți, ni s-a spus că ne ducem de râpă. Nu a fost deloc așa. În cele din urmă voi, cititorii, ați apreciat inițiativa și ne-ați susținut. Avem planuri mari cu revista și cu LEVEL FANS CAMP și de aceea e important să vă avem alături. Critica și sugestia au rămas calea cea mai importantă spre un LEVEL mai bun. Tot ce vă pot promite este că vom fi întotdeauna onești. Ceea ce veți citi în LEVEL și de acum înainte va fi informație necontaminată. Jocurile proaste vor rămâne proaste, cele bune vor fi apreciate fără entuziasme de grădiniță. Asta înțelegem noi prin profesionalism.

Așadar, la final (sau început) de an, echipa LEVEL (Mike, Mitza, Sebah, Locke, BogdanS, Koniec și, nu în ultimul rând, Marius Ghinea), alături de întreaga echipă Vogel Burda Communications, ține să vă mulțumească pentru că ați fost alături de noi pe parcursul atâtor numere și va face tot posibilul să nu vă dezamăgească niciodată. La mulți ani!

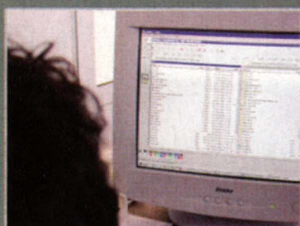
■ **Mike**



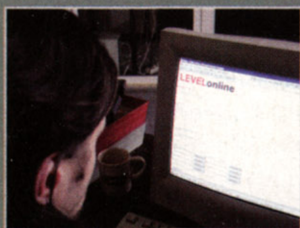
Mike – Warcraft 3



Mitza – Well, I've been sick...



Sebah – Muncă



Locke – Muncă ON-LINE



BogdanS – Niciodată nu-s de-ajuns



Koniec – Sânge?!



Marius Ghinea – În fiecare dimineață mă nebărbieresc

LEVEL IANUARIE 2003

CUPRINS CD

DEMO

Nascar Thunder 2003
Highland Warriors
Rainbow Six: Raven Shield MP Demo
RollerCoaster Tycoon2

MODS

Gensurf
Giants 2
Half-Life SDK

PATCH

Age of Mythology v1.01
Arx Fatalis v1.15
Grand Prix 4 v9.6
O.R.B v1.01

WALLPAPERS

Age of Mythology
Kreed

MEDIA

FILME
Bikini Karate Babes
Kreed
IMAGINI
Kreed
Star Trek Elite Force 2

UTILITARE

DivX 5.02
IrfanView 370
Riva Tuner
Total Commander
Winamp 3.0
Winrar 3.0

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

LEVEL IANUARIE 2003

CUPRINS

36 - FIFA FOOTBALL 2003

Hai la o miuță!





44 - AGE OF MYTHOLOGY

Zeii se amestecă în Age of Empires

Mediu PC

Ceea ce nu demult era doar un proiect acum a ajuns pe piață sub denumirea de Personal Computing Environment și este ceva recomandat acelor oameni care altceva nu prea fac. Despre ce este vorba? Despre un scaun ergonomic dotat cu PC. Dimensiunile și dotările variază de la model la model. Absolut totul este modificabil, de la poziția monitoarelor și a tastaturii până la componentele PC care pot fi și ele integrate în diferite moduri, sloturi, slotulețe, ascunse peste tot. Rezultatul poate fi o sferă în care nu trebuie decât să întindeți din când în când mâna sau nici măcar atât. Modele inaugurale (sistemul s-a lansat de curând), așa-numitele "PeaceMaker" și "MasterPeace", au fost concepute în special pentru office (primul) și gaming (cel de-al doilea) și sunt dotate cu procesoare P4 2.0 GHz și



respectiv P4 2.8 GHz, până la 2GB RAM, DVD/CD Writer, sisteme de sunet 5.1 etc. etc. Prețul pentru PeaceMaker se ridică la modesta sumă de 4000$, iar pentru MasterPeace la 7600$. Evident, există și



varianta extra-dream-machine numită "MyPeace", al cărei preț pleacă de la 9000$ în sus. Cu asta v-am dat temă de visat și poate îmi spuneți și mie cum e să ai așa ceva, chiar și în vis.

Unreal cu Dynamic Lighting

Ca parte a promoției pentru GeForce FX , NVIDIA a lansat câteva screenshot-uri din jocuri făcute pe engine de Unreal, special pentru a arăta cât de tare este noua lor placă și cât de "meseriaș" este noul engine al celor de la Epic Games. Descrierea cu care au venit screenshot-urile ne spune că imaginile au beneficiat de dynamic lighting, iar bump mapping-ul și texturile de înaltă calitate grafică sunt evidente. De asemenea, ni se atrage atenția asupra umbrelor de pe cuta mânecii statuii din una din imagini. Bill Rehbock, unul dintre directorii NVIDIA, a spus că anul ce urmează va vedea multe jocuri care vor folosi acest engine avansat de Unreal și vor beneficia de aceste caracteristici speciale grafice.



flash flash flash

Platoon în magazine

Monte Cristo a anunțat lansarea lui Platoon. Este vorba despre o strategie în timp real inspirată din filmul lui Oliver Stone care încerca să realizeze un portret al războiului din Vietnam. Jocul urmărește prima Airborne Cavalry Division din primele zile ale conflictului din anul 1965 până în perioada cea mai aprinsă din 1968. Jucătorii vor intra în pielea sergentului Martin Lionsdale și vor crește în grad până când vor deține comanda întregului pluton. Vom avea control și asupra vehiculelor, printre care se numără M113 Armored Personnel Carriers și M48 Patton Tanks. Jocul este realizat de Digital Reality, aceiași care au făcut Imperium Galactica I și II.

JoWood are probleme

Distribuitorul austriac JoWood a lansat o declarație cum că ar fi "in deep financial problems". Cum ar veni, au pierdut o groază de bani în ultimul an ca urmare a vânzărilor sub așteptări din zone ca SUA, Benelux și țările scandinave. Cu toate că profitul de la începutul anului 2002 a fost de 35.1 milioane dolari (+27%), deficitul total al companiei este totuși de 4.12 milioane dolari. JoWood a anunțat că se va concentra pe jocurile care promit un succes financiar cât de cât stabil (ei, na?!). Vă amintesc că JoWood are drepturile de distribuție asupra unor jocuri ca Gothic I&II, Arx Fatalis și Aquanox I&II.

BF1942 Expansion

Un expansion pack pentru Battlefield 1942 se află în lucru. El se va numi Battlefield

Battle Mages - Buka

La început nu a fost nimic. Apoi a venit Big Bang-ul, apoi galaxiile, sistemele solare, Pământul, supa organică, bacteriile, euglenele, crustaceele, ciorba de pește, broaștele etc. și într-un final a apărut omul. Apoi a venit secolul magiei în care lumea a fost împărțită în două. Una era Lumea Externă, fără magie, fără soare, fără nimic, iar celalată, deductiv, Lumea Internă, cu de toate, de la magie la soare. Și în acest paradis intern produs de către un cristal magic aflat și mai intern, de fapt în internul internelor, trăiau împreună oamenii, elfii și dwarfii. Într-o zi a venit un vrăjitor care a fentat-o pe regina elfilor și, dintr-un complot într-altul, regina a murit, morții au venit și... gata necazul. Ei bine, săracul personaj pe care-l controlezi a apărut și el în această lume, cu nefericita misiune de a o salva. Evident, pe băncile colegiului de vrăjitori de munte pe care tocmai îl absolvise, nu fusese pus în temă cu rolul lui de rezolvator de probleme interne. Așa că nu va avea decât să-și angajeze niște băieți antrenați și să caute un artefact de mult dispărut al dwarfilor. Jocul se anunță un fel de RTS combinat cu restul genurilor, ce va oferi o mare libertate de mișcare și de perfecționare a personajului. Grafica la prima vedere pare absolut normală, aș putea spune că nu iese în evidență nici măcar prin această normalitate. Acum, să nu fim răi și să spunem că până la proba contrarie jocul merită atenție. Lansarea va fi în curând, poate chiar ieri.



Call of Cthulhu – Headfirst

Ca să încep ca ei, în 1942, Jack Walters, detectiv particular, adică patron, a primit un caz care avea să-i schimbe toată viața. Cu toată experiența lui de fost ofițer de poliție american, în care a dat peste cazuri care puteau fi demne de orice serial de televiziune de succes, acum este un pic, de fapt mai mult, depășit. Și uite așa, voi veți lua conducerea lui Jack și veți încerca să dezlegați misterul plus să supraviețuiți pericolului care pândește după fiecare colț al patului. Jocul este inspirat după un roman al renumitului scriitor de literatură horror, H.P. Lovecraft. Ca gen, jocul va fi un first-person action-adventure în care detectivul Jack va avea pe lista dezideratelor păstrarea cât mai în regulă a propriei sănătăți mintale. Adițional, pe lângă frică, groază și mister, jocul mai aduce o serie de arme, unele normale, altele mistice, un grup interesant de monștri și o grămadă de artefacte, obiecte și... ca să fiu sincer, o să mai vorbim noi despre asta. Data de lansare va fi tot în curând, mai exact peste puțină vreme, dar nu prea mult. În cazul în care aveți posibilitatea să pătrundeți în gigantica lume a Internetului, eu vă ofer șansa să citiți mai mult depre joc, apelând www.callofcthulhu.co.uk.



flash flash flash

1942: Road to Rome. Nu există încă o confirmare oficială din partea lui EA pentru afirmația de mai sus, dar dacă dăm crezare zvonurilor, atunci jocul va conține următoarele:

– 6 noi hărți pentru campania siciliană și italiană, incluzând Operation Husky (Sicilia) și bătăliile pentru Anzio și Monte Cassino

– 8 noi vehicule, inclusiv bombardierele German BF-110 și British Mosquito

– 2 noi unități militare: legionarii francezi și forțele italiene

– 3 arme noi: grenade launcher, British Sten SMG și baionetă

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

Din cauze relativ necunoscute, dar la fel de relativ deductibile, se pare că echipa lui Oleg Maddox împreună cu Ubi Soft au hotărât ca planificatul Forgotten Battles să nu mai fie lansat ca add-on pentru IL-2 Sturmovik, ci ca standalone, adică sequel, adică IL-2 2. Lansarea sa se va face în data de 20 februarie 2003. Jocul va veni cu campanii noi de singleplayer, misiuni noi de multiplayer și un nou model de avion. Această decizie se spune că ar fi fost luată datorită "nemaipomenitei calități și profunzimi" pe care o va avea jocul și, după mine, probabil ca să mai tragă ceva de timp din cauza unor posibile probleme apărute.

Simulator auto pentru nevăzători

Richard van Tol, Sander Huiberts și Hugo Verweij sunt trei studenți de la Utrecht School of the Arts care lucrează în colaborare cu institutul Bartiméus la primul simulator auto

Frica Albă se apropie

Deși titlul s-ar putea să vă inducă în eroare și să vă sperie, am preferat să-l pun tocmai ca să vă fac să citiți. Frica este într-adevăr albă, dar nu despre asta este vorba. În acest joc, programat atât pentru PC cât și pentru PS2, vom avea de condus un tânăr shaman pe nume Iru pe urmele proaspete ale eroismului incipient. El va trebui să-și salveze poporul de sub imperiul zăpezii, operă a unei vrăjitoare pe nume Sukko. Așa că nordul vă așteaptă. Acum, dacă ar fi după mine, aș spune că jocul se anunță a fi un RPG. Producătorii se încăpățânează oarecum și insistă în a nu da prea multe informații. De fapt, poate nici măcar ei nu s-au hotărât asupra genului. Cert este faptul că jocul este recomandat gamerilor de vârstă mai fragedă, care vor avea la dispoziție un sistem foarte ușor de control al personajului. Mai mult, producătorii spun că cei care-l vor juca vor putea să lupte și să omoare cu plăcere, adică fără nici un fel de stres. Până la urmă este perfect normal, nu? Avem cazuri și în viața de zi cu zi. Data de lansare se apropie, dar nu se cunoaște.







GIANTS – Morrowind MOD

Dată fiind dispariția știrilor de la rubrica de MODs, am considerat că trebuie să fac ceva pentru a nu-i lăsa pe cei interesați de acest subiect chiar în ceață. Ca să fim în concordanță cu lansarea și jucarea lui Tribunal, am ales să vă vorbesc despre unul dintre cele mai de succes MOD-uri de Morrowind oferite liber spre download. Apropo, îl găsiți și pe CD-ul LEVEL. Ajuns la versiunea 2.0, el aduce o serie de schimbări și noutăți. Astfel, la capitolul "monștri noi", lista conține giganți, Pack Nix-Hounds, Killer Netch, Harpii, Diavoli de mare, Gorgos, Lich, Trolli, Seducers etc., plus retexturarea și modificarea celor mai vechi. La categoria NPC-uri avem o serie de îmbunătățiri, printre care și faptul că gărzile vor ataca toți acești monștri, fie zi, fie noapte. Lista schimbărilor este destul de mare, însă cel mai bine ar fi să o puteți descoperi jucând. În screenshot-uri puteți observa câteva dintre figurile noi prezente.



flash flash flash

pentru nevăzători. Scopul proiectului este realizarea unui joc non-vizual care să fie la fel de distractiv ca și unul bazat pe grafică. Vă dați seama că așa ceva este greu de conceput pentru niște indivizi normali ca noi și sincer sunt foarte curios cum o să arate, de fapt, să sune, acest joc.

Nintendo și vânzările

Ca să aflați și voi cât este de avantajos să-ți inființezi o afacere în domeniul general al jocurilor video, vă ofer unele date legate de vânzările Nintendo pentru GameCube și Game Boy Advance. Astfel, în ultima perioadă, vânzările externe au atins valoarea de 2,88 milioane de bucăți pentru consolă și 20,21 milioane de bucăți pentru jocuri. În cazul Game Boy Advance, se pare că Nintendo a făcut ceva mai mulți bani, adică a vândut în jur de 5 milioane de bucăți pentru consolă și 21 milioane de bucăți pentru jocuri. Totuși, per ansamblu, vânzările de GBA au scăzut simțitor față de anul trecut.

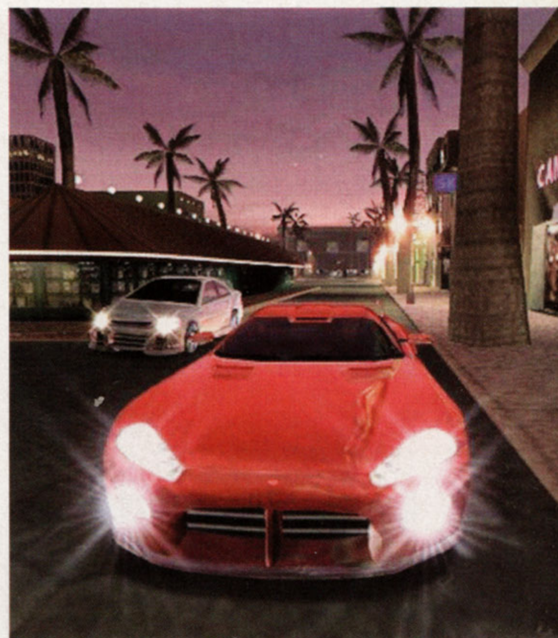
Pokemania în Japonia

Nebunia atât de renumită a japonezilor a renăscut din nou. Așa că închideți geamurile și astupați găurile broaștelor că nu se știe. De ce? Păi, foarte simplu: s-a lansat Pokemon Ruby și Saphire. Oricum, încercăm din răsputeri să nu ținem cont de cele peste 2 milioane de comenzi făcute înainte de lansare când vedem lumea dezlănțuită pe stradă. Sincer, habar nu am despre ce fel de jocuri este vorba, undeva în sufletul meu aș vrea să știu, pentru că și japonezii sunt oameni și nu înțeleg... nu...

Midnight Club II pentru PC şi Xbox

Rockstar Games sunt mândri să ne anunţe că jocul lor de mare succes pentru PS2, Midnight Club, are un succesor de toată minunea. Midnight Club II va apărea nu doar pe PS2, ci şi pe PC şi Xbox. Aceste ultime două versiuni vor apărea pe piaţă în primăvară. Dacă ai vrut să vezi şi tu cum este să concurezi pe viaţă şi pe moarte şi să ai sub tine cele mai puternice şi mai rapide maşini, acum ai ocazia. Noapte de noapte, în trei oraşe mari ale lumii, Los Angeles, Paris şi Tokyo, cei mai buni şoferi de pretutindeni se întâlnesc şi concurează punând la bătaie şi căţel şi purcel, doar-doar or câştiga. Este momentul ca tu să îţi faci intrarea într-un mod furtunos şi, apăsând pedala de acceleraţie până la fund, să le iei banii nenorociţilor. Un lucru interesant este faptul că poţi concura şi cu motociclete de mare viteză, mult mai greu de controlat, dar şi mult mai rapide.





Mortal Kombat a ajuns la ştiri

"Mortal Kombat, unul dintre primele jocuri care s-a folosit de sânge şi maţe pentru a-şi atrage popularitate, a revenit cu o nouă versiune mai sângeroasă ca niciodată!" (CNN). Mortal Kombat: Deadly Alliance este un joc în care personajul sângerează mult după ce a fost lovit, astfel că sângele este un partener de nădejde pe tot parcursul meciului. Realizaţi ce arenă murdară vor avea de curăţat oamenii de serviciu, dar şi ce efecte vizuale "plăcute", ca urmele sângeroase pe care luptătorii le vor lăsa pe asfalt. Jocul va beneficia, de asemenea, de o pleiadă de moduri în care o luptă poate fi terminată, fatalităţi, banalităţi şi fel de fel de moduri prin care îţi apropii sufletul adversarului. Midway se bazează pe această nouă versiune a seriei MK pentru a obţine încasări în valoare de milioane de dolari în această vacanţă de iarnă. Jocul speră să se plaseze în topul celor mai bine vândute jocuri de până acum, în special al celor adresate adulţilor care, după calculele celor de la Interactive Digital Software Association, alcătuiesc jumătate din comunitatea gamerilor de pretutindeni. Nu ştiu de ce jocul acesta se adresează publicului adult, deoarece nu cred că voi vedea vreun om în floarea vârstei stresat că nu ştie cum se rupe capul cu Scorpion, sau un adolescent de 14 ani ce preferă să joace Master of Orion decât Mortal Kombat: Deadly Alliance.



flash flash flash

Aero Elite Combat Academy

SEGA a anunţat de curând că lucrează la un nou simulator de zbor pentru PC, numit Aero Elite Combat Academy. Plănuit pentru a fi lansat în luna lui martie, jocul o să vină cu o grămadă de aparate de zbor, adică în jur de 60, de la avioane de vânătoare şi bombardiere până la elicoptere şi păpădie. Vi se pregăteşte un sistem foarte amănunţit de luptă, de la schimbatul lenjeriei pilotului dimineaţa după un chef până la condusul avionului cu piciorul în timp ce te uiţi la promoţia Alint-Aroma. Evident, ceea ce am declarat eu este oarecum stilizat şi nu se vrea decât un formator de imagine.

Scad preţurile la console de Crăciun

Electronic Gaming Monthly au postat un zvon conform căruia în perioada Crăciunului preţurile la PS2 şi Xbox vor ajunge la 150$, iar cele pentru GameCube vor ajunge până la 100$. Aşa că dacă vreţi să ţineţi pasul cu moda, vindeţi pe bani buni cadourile de la Moş Nicolae, cereţi nişte prime nejustificate de la părinţi, bunici, colegi şi... vă mai descurcaţi voi cumva, şi luaţi-vă o consolă, poate chiar două sau, de ce nu, trei.

Top 10 (2-9 noiembrie)

NPD Techworld a dat publicităţii topul celor mai bine vândute jocuri din SUA în săptămâna 2-9 noiembrie 2002. Primele zece jocuri din acest top sunt:

1. The Sims: Unleashed Expansion
2. Age of Mythology

James Bond: NightFire e lansat

Neamule, neamule...Ce-i mai mare și mai mare decât mușchiu' lui James Bond la soare... EA este mândru (sau mândră) să scoată în lumina reflectoarelor ultima lor mega-giga-producție: James Bond 007: NightFire. Ultimul 007 se aruncă direct în șuvoiul unei experiențe nemaiîntâlnite până acum. Cu o poveste proprie, NightFire lansează o nouă provocare plină de femei frumoase, spioni nemiloși și mașini scumpe. Credeați că iahtul lui Onasis este cel mai luxos din lume? Greșeală... Stați să vedeți ce puteți arunca acum în aer fără nici un fel de remușcări. Spațiul cosmic nu mai are secrete pentru James Bond, Alpii austrieci au rămas fără urși de când 007 și-a lansat ultima colecție de schiuri cu zăbrele pentru criminali, iar Groapa Marianelor s-a umplut cu cadavrele celor ce s-au pus în calea progresului. Din data de 29 noiembrie, NightFire se găsește în magazinele de specialitate și în rețeaua benzinăriilor... Ba nu! În benzinării nu!







Oz – lupta micuților cu vrăjitorii

Într-un timp despre care acum nu se mai știe nimic, într-un timp în care miturile noastre erau doar pe cale de "peste ani și ani", țara Oz era o lume bântuită de războaie și lupte feroce. Aceste lupte durau de atât de mult timp încât aproape nimeni nu mai știe de la ce a pornit totul și când a pornit totul. Doar câțiva cunosc adevărul. Magia vrăjitorilor a distrus orașele micilor munchkin-i care, pentru a răspunde cu aceeași monedă, au construit mașini gigantice cu motoare de aburi, cu ajutorul cărora au adus palatele vrăjitorilor în stadiul de praf în vânt. Acum tot ce poți cuprinde cu privirea din odată falnicul regat Oz este o ruină. Până și vrăjitoarele, cândva cu suflet bun și conducătoare de drept ale regatului Oz, s-au reîntors la Magia Veche și au intrat în lupte. Puterile lor au deschis pământul însuși, ce a înghițit armate întregi doar la un semn al mâinii. Realizând că, într-un final, aceste lupte vor distruge în totalitate regatul Oz, conducătorii Tărâmului Nopții au trimis un Mesia care trebuie să calmeze toate aceste armate din furia lor distructivă. Omul a fost făcut Vrăjitor și aceasta este povestea lui. Jocul este produs de Ronin Entertainment pentru Carbon 6 și va fi lansat de în 2004 atât pe PC, cât și pe Xbox. Deja se vorbește despre o carte și un film care vor fi lansate în paralel cu jocul.

flash flash flash

3. The Sims Deluxe
4. Roller Coaster Tycoon 2
5. Backyard Hockey
6. Combat Flight Simulator 3
7. Zoo Tycoon: Marine Mania Expansion
8. Everquest: Planes of Power
9. Civilization III: Play the World
10. The Sims: Vacation Expansion

Topul box office al momentului

Acesta este topul box office al momentului primit de la tata Bush. Dacă stăteați cumva și vă întrebați ce filme au mai ajuns în top și care au câștigat o grămadă de bani, iată că acum ați primit răspuns.

1. Die Another Day
2. Harry Potter and the Chamber of Secrets
3. Friday After Next
4. The Santa Clause 2
5. 8 Mile
6. The Ring
7. The Emperor's Club
8. My Big Fat Greek Wedding
9. Half Past Dead
10. Frida

Earth&Beyond demo e pe vine

Westwood a anunțat că va lansa un demo ce va putea fi download-at de pe site-ul oficial. Cu acel demo, pe o perioadă de cinci zile, oricine va putea juca Earth&Beyond gratuit. Și asta nu e tot. Jucătorul va avea acces la toate zonele din joc, la toate navele și la toate skill-urile posibile, iar cu personajele ce iau naștere în demo se va putea continua aventura și dacă, la un moment dat, te hotărăști să plătești pentru a juca.

Site Coca-Cola

Miercuri, 27 noiembrie 2002, a fost lansat site-ul www. Coca-Cola.ro destinat în primul rând adolescenților de pe plaiurile mioritice. Ca să fiu sincer, mă îndoiesc că domnișoarele atât de frumos desenate nu au decît un rol absolut nevinovat. Marea atracție pe care o oferă Coca-Cola este chat-ul vizual, pe lânga secțiuni de genul "procesul de fabricație" (ca să aflați și voi, măcar așa de Fantă, ce beți), "Coca-Cola în România" etc. Și mai sunt: screensaver-e, jocuri on-line (mă rog, se pot numi și așa), radio on-line etc. Maniacii datelor tehnice se vor bucura să afle că site-ul Cola este realizat în HTML și Flash, sub Linux, pe server Xnet IBM cu două hard-uri în mirroring, iar ceilalți nu știu cât de fericiți vor fi când vor trebui să download-eze Macromedia Shockwave Player, mai ales de pe dial-up. Urmează să vedem care va fi evoluția site-ului în timp. Dar dacă începe să curgă cu Coca Cola pe ecran când intri, mă înscriu. Până acum m-am plimbat pe www.brifcor.ro și pe www.lapte.ro, dar o schimbare de gust nu strică niciodată...



Will Rock - Imagini noi

Ubi Soft a anunțat, pentru primăvara lui 2003, un joc care vă va pune sângele serios în mișcare. Este vorba despre un first-person shooter ce se va desfășura prin vechea Grecie. Jocul este produs de Saber Interactive și are un engine nou, dezvoltat de aceștia. Armele prezente în joc sunt unice, printre ele numărându-se Medusa Gun, Flaming Crossbow și Acid Rifle. Jucătorii vor putea să se camufleze în mediul înconjurător și în rândul inamicilor, dar vor putea să-i și radă de pe fața pământului ca și cum n-ar fi existat niciodată. Ideea nu pare a fi originală (cei care au jucat Serious Sam știu despre ce vorbesc), dar titlul promite să fie un FPS pe care nu-l vom uita prea devreme, combinat cu câteva puzzle-uri pentru a nu deveni doar o frenezie a ucigașilor de monștri. Lansarea jocului va avea loc în primăvara lui 2003.



flash flash flash

Evil Unleashed

Evil Unleashed este un first-person shooter care va oferi, din punct de vedere al engine-ului, câteva chestii pe care le-am văzut în QUAKE III: Arena și care vor fi prin Doom III. Jucătorii vor intra în pielea lui John Grey, ofițerul de comunicații al unei trupe de mercenari de elită care trebuie să se infiltreze într-o mină arctică și să investigheze întreruperea comunicațiilor cu o echipă de cercetători trimiși înainte. Evil Unleashed va oferi în multiplayer modul cooperativ, Deathmatch și Capture the Flag.

Summoner: The Prophecy Coming

În prima jumătate a anului viitor, va apărea pentru GameCube partea a doua a lui Summoner. De data aceasta vom intra în pielea reginei Maia din Halassar, a cărei soartă este să fie salvatoarea tuturor. Eh... nimic nou sub soare! Regina trebuie să își realizeze destinul și să devină zeița Laharah. Cum? Nici ea nu știe... Și totuși de ce din regina Maia trebuie să ajungă zeița Laharah? Cine? Trebuie să ne cumpărăm o consolă pentru a vedea.

NOLF2 patch cu multiplayer

Un patch pentru NOLF2 se pare că va ieși pe piață și ne va da posibilitatea de a juca niște deathmatch-uri de toată frumusețea. Domnișoara Kate Archer va trage în domnișoara Kate Archer de îi vor sări capacele. Nu se știe când va fi lansat acest patch 1.2, dar este clar că cei de la Fox Interactive vor neapărat să facă din NOLF 2 un joc și cu multiplayer, nu doar cu o idee despre multiplayer.

preview

STAR TREK ELITE FORCE II

IMAGINI PE CD LEVEL IANUARIE 2003





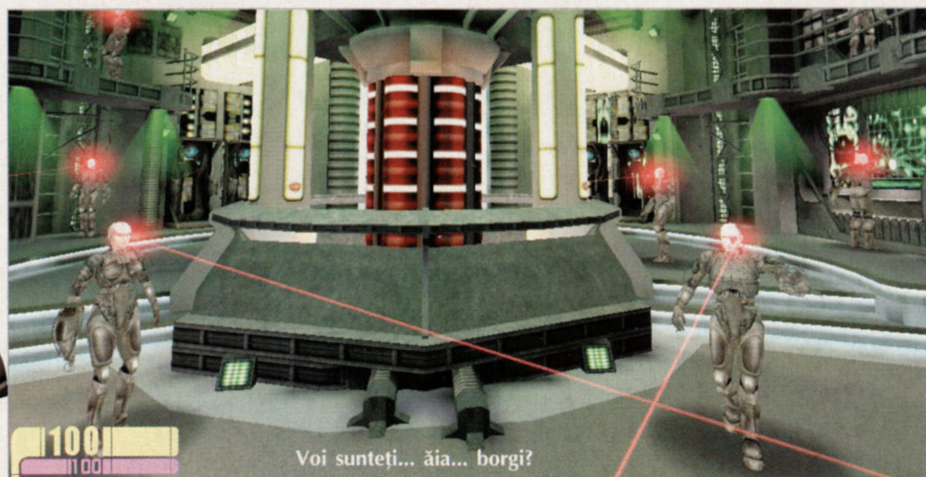
Mai bine ai lăsa pușcociul ala din mână, mă sperie...

După întoarcerea triumfală a căpitanului Janeway și a echipajului său din cuadrantul alfa, această echipă de elită a navei Voyager este trimisă în cea mai periculoasă misiune a sa de până acum: trebuie să servească pe cea mai renumită navă a federației, și anume pe U.S.S. Enterprise NCC 1701-E. Fiind cea mai înaintată forță militară a Federației, jucătorul va fi pus în fața unor inamici clasici ai seriei Star Trek, ca borgii și romulanii, dar și cu alte rase complet noi și nemaiîntâlnite până acum.

Plasat în universul din Star Trek: The Next Generation, Star Trek Elite Force 2 îi permite jucătorului să iasă din navele greoaie și să lanseze contraofensive atât în largul spațiului cosmic, cât și pe tărâmuri neexplorate ale unor lumi extraterestre pline de pericole, dar și de frumuseți ciudate, de spații cu gravitație zero, dar și de spații cu mari tendințe claustrofobice. Arme noi și mult mai puternice ca până acum vor fi puse la dispoziția jucătorului, iar nivelurile ce vor putea fi rezolvate în mai multe moduri vor asigura un gameplay variat.

Ce ni se va oferi

După cum se laudă cei de la Activision, jocul va beneficia de neliniaritate relativă. Nivelurile



Voi sunteți... ăia... borgi?



Trei culoori, cunosc pe lumeeee...



Măi băiete, tu n-ai ochi!

ce vor trebui duse până la capăt vor avea mai multe moduri de rezolvare, dar din păcate toate vor duce la aceleași concluzii. Oricum, această semi-libertate care ni se pune la dispoziție este o schimbare față de shooter-ele tradiționale, iar cele 11 misiuni disponibile vor fi mai mult decât vom putea duce. În spiritul recunoscut de pionierat al flotei spațiale, jucătorul va fi transportat în lumi ciudate unde va da față în față cu tot felul de monstruleți sperioși și precădere spre implozie. Noi nave vor putea fi explorate, vom putea interacționa direct cu diferite sisteme ale navei și cu diferite personaje de legendă al universului Star Trek, cum ar fi Jean-Luc Picard, în timp ce încercăm să îi ținem cât mai departe pe invadatorii plini doar de tendințe hegemonice, fără nici un fel de gând frumos pentru valorile morale umane pe care le calcă în picioare.

Panoplia jocului va cuprinde un armament capabil să satisfacă până și cele mai rafinate gusturi. Numărul armelor va fi evident mai ales în modul multiplayer, unde vom putea folosi "jucării" ca disruptere romulane, tetryon gatling gun, fazere cu putere oscilatorie și, mai ales, Bat'Leth-ul klingonian. Vorbesc despre toate aceste lucuri de parcă aș fi la o conferință pentru toți maniacii de 40 de ani ce cunosc sistemele de pe Enterprise mai bine decât recuziterii ce au construit platoul de filmare. Chiar m-a bufnit râsul când am recitit partea cu "și, mai ales, Bat'Leth-ul klingonian". Aș fi putut spune că apare Macron One în ultimul episod și îl bate pe Picard la Macao și cred că aș fi obținut același efect.

Engine-ul pe care îl folosește este cel din Quake 3: Team Arena și va arăta foarte bine. Peisajele vor fi foarte bine dezvoltate din punct de vedere grafic și spațiile foarte largi vor fi întâlnite la tot pasul. Modelele personajelor și texturile prezente în joc vor oferi un detaliu nemaiîntâlnit până acum, iar efectele de lumină vor fi pe măsură.

Putem spune ceva și despre echipa care lucrează la crearea acestui joc. Ea se numește Ritual Entertainment și sunt veterani pe piața jocurilor. Firma a luat ființă în august 1996 și este "vinovată" de jocuri ca Quake Mission Pack: Scourge of Armagon, SiN, Heavy Metal F.A.K.K. și Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale. Acum tot ce vrem este să vedem dacă Star Trek Elite Force 2 se ridică la nivelul laudelor care i se aduc înainte de lansare.

■ **Koniec**

Titlu	Star Trek Elite Force 2
Gen	First-person action
Producător	Ritual Entertainment
Distribuitor	Activision
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	iarna 2002-2003
ON-LINE	www.ritual.com/ef2/

Kreed

Mai au FPS-urile vreo şansă?



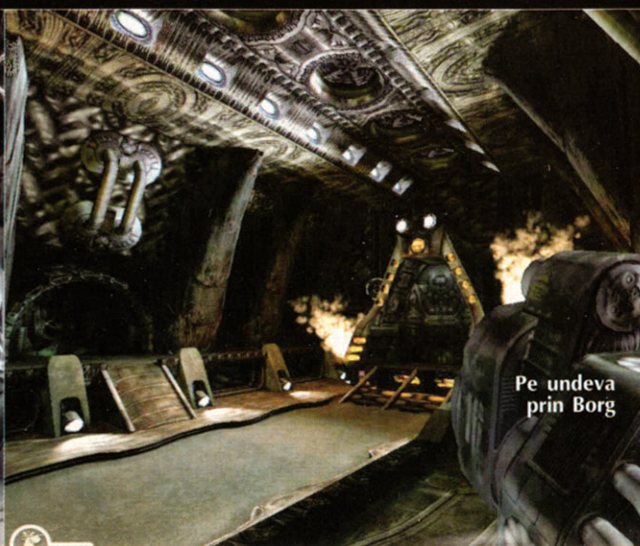
În ultima vreme, piaţa mondială a jocurilor a fost pur şi simplu invadată de FPS-uri. De asemenea, o mulţime de astfel de produse interactive se anunţă în perioada imediat următoare. Nu ştiu câţi dintre voi mai sunt atraşi de astfel de jocuri, mai ales când ele nu poartă o moştenire serioasă în spate (gen Unreal, Doom etc.). În numărul din această lună m-am hotărât să vă prezint un joc ce va fi lansat în primăvara lui 2003, un first-person shooter care are tot ceea ce i-ar fi cucerit pe gameri în urmă cu ceva timp – Kreed. Să descoperim împreună ce va avea acest joc de oferit pentru a vedea dacă ne vom mai atinge de el în momentul în care va fi lansat (şi de oricare alt FPS 3D ce stă să vină).

Peste multe, multe sute de ani

Povestea shooter-elor s-a împărţit întotdeauna între situaţii reale din istoria umanităţii, a căror atmosferă au încercat să o recreeze (vezi Medal of Honour, Battlefield 1942), sau situaţii ipotetice, futuriste, cu un viitor mai mult sau mai puţin post-apocaliptic (Doom, Unreal, Quake). Kreed face parte din ultima categorie. Povestea lui se desfăşoară pe undeva prin secolul XXX. Bineînţeles că până atunci omenirea a suferit crunte schimbări. La început a fost dezvoltarea tehnologică, apoi a venit boom-ul informaţional, distrugerea mediului înconjurător, creşterea demografică masivă şi primii paşi spre colonizarea Sistemului Solar. Colonizarea a dus însă la conflicte între Imperiile care s-au format, rezultând în cele din urmă Al Treilea şi Al Patrulea Război Mondial prin secolele XXI şi XXII. În cele din urmă, în ciuda prezicerilor, omenirea nu a dispărut. Ea a realizat că singura soluţie este unificarea (a câta oară se ajunge la această concluzie?). Din păcate, în secolul XXIII, Sistemul Solar şi Pământul au fost invadate de Tiglaary. De aici, vă daţi seama, povestea evoluează în stilul clasic al shooter-elor. Ei au declarat genocidul legal şi au înfiinţat zeci de "Uzine ale Morţii" în care viaţa oamenilor nu valora nimic.

Răspunsul nu poate veni decât din partea supravieţuitorilor dintre ruinele oraşelor de altădată. Ei au pus bazele Legiunii, cea care a început Războiul Sfânt, Jihadul omenirii împotriva Tiglaary-ilor. În cele din urmă, în secolul XXIV, oamenii au reuşit să


Cu tunul la plimbare


Pe undeva prin Borg


Singur, singur, singur

împingă extratereştrii în afara sistemului solar şi să construiască un sistem de fortăreţe capabil să respingă viitoarele lor atacuri.

În mod normal, cele spuse mai sus ar fi fost de ajuns pentru povestea unui FPS, dar cei de la Burut, producătorii acestui joc, au hotărât că este nevoie de mult mai mult pentru ca jucătorul să aibă impresia că face parte dintr-o lume care respiră din monitorul său. Aşa că omenirea merge mai departe, colonizează sisteme solare după sisteme solare, se aliază cu celelalte rase. Prin secolul XXVIII Legiunea şi Confederaţia sunt înfrânte de Tiglaary. La marginea Universului cunoscut este descoperită o zonă în care toate echipajele dispar. Aceasta este denumită Red Sector. Ea capătă valenţe religioase, aici urmând a se decide lupta dintre forţele întunericului şi cele ale luminii.

Povestea lui Kreed este una dintre cele mai interesante din FPS-urile science-fiction de până acum. Accentul producătorilor se va pune foarte mult pe latura mistică a cunoştinţelor umanităţii de până acum, pe mituri, religii, sacralitate etc. De altfel, aceştia s-au inspirat în conceperea poveştii din scrierile lui Mircea Eliade.



Sauna

Eroul şi nu numai

După cum ştiţi, nu există FPS fără un erou principal, un tip plin de muşchi care va tăia în stânga şi-n dreapta. Va exista şi în Kreed un astfel de personaj principal, membru al Legiunii, pe care soarta îl aduce pe o navă de comerţ ce ajunge fără voia ei în Red Sector. Aceasta va fi ca un fel de tărâm iniţiatic pentru eroul nostru, deoarece aici va găsi tot felul de personaje ghidate de un singur gând: cel mai puternic supravieţuieşte.

Misiunile jocului vor fi în număr de 9, diferind între ele şi purtându-ne de la navele oamenilor pline de extratereştri pofticioşi, la navele duşmanilor şi până la ciudatele locaţii din Red Sector. Creatorii estimează că timpul de joc în single-player se va întinde undeva între 30-40 de ore. Multiplayer-ul oferă toate modurile de joc: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Assault etc., împreună cu boţi.

Grafica jocului respectă un standard de calitate destul de înalt. Din păcate, imaginile disponibile în acest moment sunt numai cu interioare. Se pare că acţiunea jocului se va petrece şi în locaţii aflate în exterior, pe suprafeţele diferitelor planete. Engine-ul X-Tend se descurcă mai bine în interioare, dar nu va avea nici o problemă în redarea peisajelor deşertice, vulcanice, colţuroase ale diferitelor planete pe care se va plimba eroul nostru.

Inamicii pe care-i vom avea de înfruntat vor fi de 65 de tipuri, care de care mai fioroşi şi mai arătoşi. Printre aceştia va fi şi Borg, nava-fiinţă în care toţi sunt proşti ca unul, ereticii Jikreeds, un tip aparte de nihilişti ce-i cheamă pe toţi să ajute la apropierea Sfârşitului Lumii, fantomaticii J'curr şi mulţi, mulţi alţii.

Ei, ce spuneţi?

Nu ştiu în ce măsură cele câteva amănunte prezentate despre acest joc v-au făcut curioşi şi dornici de a-l vedea în varianta finală. Pe mine, cel puţin, mă atrage foarte mult povestea lui. De măsura în care producătorii vor reuşi să implice jucătorul în firul epic al poveştii (doar să nu fie ceva de genul un filmuleţ, un sunet puternic şi apoi, cu arma în mână, împuşti în stânga şi-n dreapta), îl vor face să i se zbată vena de la tâmplă de concentrare în momentele de încordare şi să arunce cu mouse-ul prin cameră după extratereştri, va depinde şi succesul de care se va bucura jocul. Eu unul sunt convins că o să-l joc în clipa când va fi lansat.

■ **Sebah**


Pe aici a trecut Vasilică

Titlu	Kreed
Gen	FPS
Producător	Burut CT
Distribuitor	Russobit-M
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie RAM	256 MB
Accelerare 3D	minimum 32 MB
Data apariţiei	primăvara 2003
ON-LINE	www.kreed3d.com

review

O.R.B. - Off-World Resource Base



Sistematica bătălie galactică

Toate aceste jocuri ce se vor a fi simulatoare spațiale sau RTS-uri spațiale se pot împărți în două categorii: cele de dinainte de Homeworld și cele de după. Din păcate, cele de după jocul celor de la Relic se vor toate a fi mai bune decât acesta, dar nici unul nu a reușit să se ridice la calitatea sa. Cu toate că acest gen de joc nu este foarte dezvoltat, toate jocurile ce pot fi etichetate ca fiind post-HW au acea parte în care regăsești elemente clare din Homeworld. Din această categorie face parte și O.R.B., jocul celor de la Strategy First.

Povestea din O.R.B. este una foarte des întâlnită în strategiile spațiale 3D. În genere, totul se rezumă la conflictul între două rase, care încearcă să se elimine una pe alta din considerente pur existențiale, nici una dintre ele neputând să trăiască în umbra celeilalte sau sub continua amenințare cu extincția.

Pentru început, Malus este prima dintre cele două rase cu care vei putea juca. De-a lungul unor cutscene-uri destul de lungi și destul de bine realizate, o voce sintetizată îți expune cum Marele Trădător a venit și a distrus echilibrul galaxiei, eliminând zeitățile ce vegheau ca pacea să fie starea de spirit omniprezentă. Cum cei din rasa Malus sunt foarte credincioși, nu au putut sta cu mânile în sân și au pornit la luptă pentru a răzbuna zeitățile pierdute și pentru a scăpa de sub constanta amenințare ce planează asupra lor. Pornind cu "Biblia" înainte și căutând indicii în această carte sfântă a lor, pe numele ei Torumin, Malus a pornit o cruciadă, mai întâi împotriva renegaților din propriul popor și apoi împotriva celor din Alyssian, cei care sunt presupușii atacatori.

Spre stupefacția mea, cei din Alyssian sunt de fapt cel mai pașnic popor posibil și tot ce au făcut ei a fost să se apere de șuvoiul armadelor malusiene. După ce au văzut cum propria rasă a ajuns pe pragul extincției, toată floarea cea vestită a plecat spre alte meleaguri mai primitoare unde să ia totul de la început. Dar nici acolo nu au avut liniște. Cea de-a treia rasă apare și îi amenință cu moartea. Ei se opun, intră în contact cu niște rămășițe ale zeilor și, cu ajutorul acestora, fac totul praf. Această campanie cu alyssienii este de departe mult mai bine gândită din punct de vedere al poveștii și mult mai bine concepută din punct de vedere grafic, iar gameplay-ul este mult mai cuceritor. Dacă prima campanie vi se pare că trage mâța de coadă, nu lăsați jocul baltă, campania cu alyssienii meritând pierderea


Aglomerație în stația de tramvai


Impresii din Half-Life



inițială de timp.

Trebuie să vă spun că în final jocul se rezumă la eternul conflict între bine și rău, aici materializat prin existența conflictului dintre foc și apă. Dacă veți fi atenți la filmul din intro, zeii sunt reprezentați prin construcții, artefacte și nave ce aduc foarte mult cu lava semi-solidă, iar adversarii lor sunt niște ființe ce călătoresc și luptă cu nave care seamănă cu ceea ce ar ieși dacă ai putea construi din apă.

Sordidele detalii tehnice

Trebuie calculator pentru a juca acest joc. Ceea ce vreau să spun este că îți trebuie CALCULATOR pentru a juca acest joc. Și nu orice CALCULATOR, ci CALCULATORUL. Mi-am smuls părul din cap, am făcut de mâncare la toată redacția, am dus gunoiul, ce nu am făcut ca să nu mă mai uit pe monitor cum odată cu bătăliile alea la scară industrială, secunda devenea minut, ora zi, iar ziua nici acum nu s-a terminat. Groaznic! Dacă nu aveți un procesor care să vă țină bine, mai bine nu vă apucați de O.R.B. pentru că o să vă mănânce zilele.

Jocul beneficiază de o grafică nu foarte bună, dar un pic mai mult decât bună. Peisajele care te înconjoară pretutindeni te lasă fără suflare: fel de fel de fenomene cosmice ciudate, tot soiul de găuri de vierme, portaluri spre alte ținuturi și varii comete care mai de care mai rapide, mai ciudate și mai colorate. Partea proastă este că unitățile nu s-au bucurat de o atenție la fel de mare și, într-un fel, sunt parcă nefinisate. Ele abundă ca număr de forme și culori, dar la o inspecție mai apropiată, parcă le-ar mai trebui ceva. Niciodată nu am înțeles de ce navele spațiale au faruri. Oricât de puternice ar fi luminile respective, tot nu ar bate la o distanță suficientă pentru a conta. Iar dacă intervine riscul unei coliziuni, nu cred că dacă nu ai prins-o pe radar, mai ai timp să o eviți în momentul în care ai prins elementul perturbant între faruri.



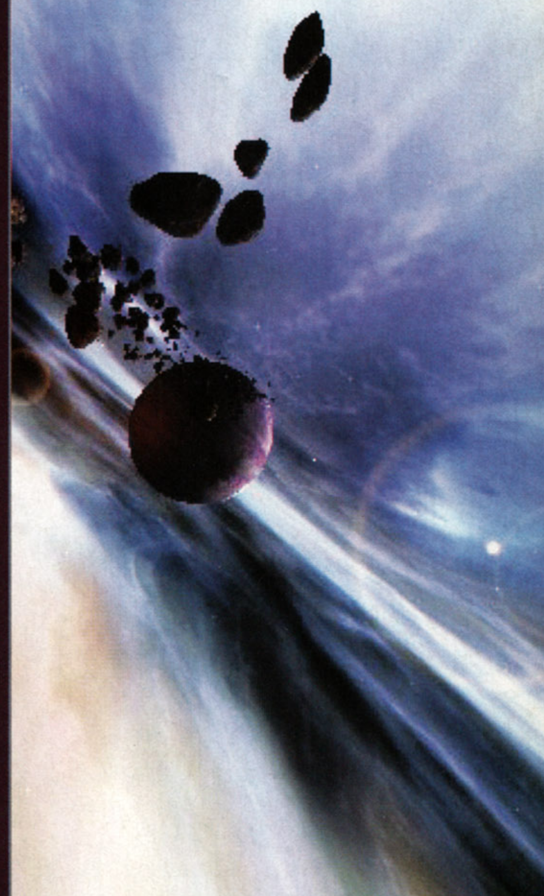
Frații lui Pipăruș Petru

Jocul acesta abundă de culoare. Toate culorile curcubeului se întâlnesc pe parcursul lui. Am mai spus, dar o să mă repet: peisajele sunt superbe. Nu de puține ori am rămas cu gura căscată la anumite scene din filmulețe, dar și din joc, când puneam o pauză, că doar are pauză interactivă (ca în Homeworld), și mă plimbam prin jurul anomaliei energetice sau mai știu eu care era sursa mea de mirare la momentul respectiv.



Meniul de research

Din păcate, hibe la capitolul grafică mai sunt. De exemplu, în momentul în care una dintre navele combatante explodează, interiorul apare ca o felie de pepene ce a stat prea mult în soare. Exploziile sunt pline de lumină, dar nu și de bucăți care se împrăștie în toate părțile. În momentul în care o bază spațială este distrusă, m-aș fi așteptat ca bucăți din ea să umple jumătate de hartă, dar se desprinde doar în câteva fragmente ce plutesc de colo-colo foarte încet, fără a fi influențate în vreun fel de puterea exploziei ce ar fi trebuit să arunce resturi cu viteze amețitoare pe distanțe amețitoare.



Dacă ești genul de om care vrea să aibă totul sub control, să știe în fiecare clipă tot ce se întâmplă cu fiecare unitate, în fiecare pătrățel de pe hartă, ai posibilitatea de a controla totul de pe o hartă 2D. Libertatea de mișcare este mult mai puțin limitată, nu te mai pierzi datorită camerei care câteodată te amețește cu mișcările ei prin spațiul 3D și știi în fiecare moment la ce să te aștepți. În momentul în care ai multe unități, nici nu se mai pune problema de a mai lucra direct cu ele în spațiu, iar harta aceasta 2D este de neprețuit. Problema este că poți să devii "dependent" de ea și să joci doar așa. Astfel, tot farmecul graficii jocului se pierde, dar vei pierde mult mai puține unități și vei termina misiunile mult mai ușor. Când Mitza sau Mike sau oricare dintre colegii mei se apropiau



Harta 2D cu pricina


Mă duc să i-o trag lui Hades

Don't drink and drive


Vreo trei licurici...

de mine, vedeau că tot pe harta 2D sunt și mă întrebau "Tot la misiunea asta ești?!", eu ridicam din umeri și spuneam "Nu vezi că e alta? Nu vezi cometele și că acum sunt în spațiu închis?", ei se uitau la mine ciudat, clătinau din cap și plecau în treaba lor. Mie nu îmi păsa. Ce, Masters of Orion nu a fost un joc bestial?!

Da'... el e bun?

Calculatorul beneficiază de un AI nu prea strălucit. Nu este în stare să facă nici un fel de ambuscade, nu se descurcă prea bine în bătăliile mari. Nu puteam înțelege cum naiba stă cu repair ship-urile lângă navele în care eu trag, iar el nu le repară. Nu puteam înțelege de ce vine la luptă doar cu jumătate din efectivul său, când eu îl fac praf și restul de nave atacă doar când primul grup este complet distrus.

Dacă nu ești atent la ce se întâmplă cu unitățile tale, nici ele nu prea fac față stresului. Dacă sunt lăsate de capul lor, atacă doar un singur obiectiv, de obicei bazele. În timp ce ele atacă o mină total inofensivă, navele inamice trag în oamenii tăi până la loc comanda. Din nou intră în funcțiune harta 2D de unde le poți controla pe fiecare în parte, dându-le comenzi clare. O altă chestie pe care pe mine m-a lăsat paf a fost modul în care unitățile tale se mișcă în jurul unei unități ce stă pe loc. Astfel, în momentul în care o mină este distrusă, transportoarele de minereu rămân blocate în fața asteroidului cu resurse, dar unitățile tale dansează în jurul lor de parcă s-ar juca cu focul. Trag, se retrag, învăluie, trag, iar se retrag, este o adevărată nebunie, pierdere de timp și frustrare nervoasă pentru tine.

Distanțele de pe hartă sunt enorme, un lucru de altfel de așteptat la o strategie spațială. Dar odată cu aceste distanțe intervine factorul timp. Până ca navele tale să ajungă unde le trimiți, stai ca prostul în fața monitorului și te uiți. Există și opțiunea de time compression ce merge până la 3x, dar dacă calculatorul nu este performant acest time compression acționează exact invers. Adică totul se întâmplă mai încet. Un test simplu pe care în puteți face pentru a vedea dacă vă ține calculatorul este să construiți ceva sau să cercetați vreo nouă tehnologie și să modificați acest time compression. Dacă ritmul în care vă scad banii devine mai rapid, atunci e bine; dacă nu, e rău.

Tehnologiile pe care le poți cerceta sunt numeroase, la fel sunt și navele pe care le poți construi. Numărul lor este totuși diminuat de șasiurile puse la dispoziție. Ce vreau să spun este că, deși numărul lor e impresionant, navele vor fi cam aceleași, cu diferențe de genul: distrugător normal, cu cloak, cu hyperjump, fighter normal, cu cloak, cu rachete, cu torpile ș.a.m.d. Așa că sfatul meu este să vedeți din prima ce vreți să faceți, ce posibilități aveți și să vă axați direct pe cel ce vă oferă satisfacție maximă. Nu are nici un rost să cercetați toate tehnologiile posibile, doar pentru a le avea, pentru că veți cheltui bani degeaba și aceștia sunt foarte, foarte puțini.

Timpii de încărcare sunt foarte mari. La pornire, jocul se încarcă cinci minute pe ceas. Timpii de încărcare între misiuni sunt mai mici, dar cutscene-urile au pauze foarte mari între briefing-uri și iar stai de nebun și te uiți, efectiv, la stele cum defilează pe ecran.

Pe ultima sută de metri vă spun că jocul este drăguț, dar se putea și mai bine. Stă prea mult în umbra lui Homeworld și nu a reușit să treacă mai bine peste acest handicap. Sincer, acum aștept Haegemonia pentru că, se pare, o să fie mai bun.

■ Koniec

Titlu	O.R.B.
Gen	RTS 3D Spațial
Producător	Strategy First
Distribuitor	Strategy First
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie RAM	256 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.o-r-b.com

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	7/10

7.6



Râma fărâma



Nu vă închinați la idoli

Revolution

La așa nume, păcat de viitor

O să deschid review-ul cu un citat, un citat din Mitza: "E bine dacă am început, ca români, să facem jocuri proaste!". Eu îmi permit să elaborez subiectul. Acesta este cel mai prost joc făcut de români pe care l-am jucat până acum. Și îmi pare rău. Cu acest joc am făcut ce nu am făcut cu nici unul la care am avut de scris review (sau aproape cu nici unul...). Nu l-am terminat. De fapt, nici măcar nu m-au ținut nervii să îl joc până acolo unde să îmi pot da seama de ce se cheamă Revolution. Pur și simplu nu am putut!

Deci, nu vă pot spune mare lucru despre povestea jocului. Tot ce vă pot spune este că tu ești un fost soldat cu 11 ani de exerciții militare în cârcă, care ajunge om de serviciu la o mare firmă. Ce fel de firmă, habar n-am. Și tu, ca un bun om de serviciu ce ești, începi printr-o sesiune de antrenament în care te cațeri pe tot felul de țevi, sari peste tot felul de substanțe radioactive și alte măgării d-astea. După tot acest antrenament acerb de aproximativ o oră, treci să îți iei atribuțiile în serios. Și astfel ajungi la centrul de cerut misiuni. Adică apeși un buton și vei primi niște indicații de felul "du-te și scapă de gângăniile ce amenință să ne submineze autoritatea în canalele de sub clădire".

După ce omori vreo treizeci de gândaci și vreo zece chestii ce vegetează pe pereți, te reîntorci la automatul de misiuni, de unde ești trimis să mai omori niște pterodactili, să repari un sistem de ventilație, să omori niște cameleoni și alte chestiuni de același gen. De același gen, adică gen jeg.

Ce mai vreau

Hai să vorbim un pic despre grafică. Am fost impresionat de prima parte a jocului. După ce ajungi la noul tău loc de muncă, te plimbi pe niște coridoare pline de brizbizuri. Podeaua este curată lună. Poți vedea și ce tip de gel ai folosit în acea dimineață înainte de a pleca. Poți citi marca bocancilor pe care îi ai în picioare. Poți să vezi culoarea ciorapilor reflectată pe acea podea curățată prin nanotehnologii. Dar asta este doar la început. Jocul propriu-zis te poartă prin niște niveluri monocolore. Maroul predomină. Există momente în care nici nu poți face diferențe între podea, tavan și perete. Totul este atât de uniform încât te doare.

Ca să fac o paranteză, trebuie să vă spun că am discutat cu colegii mei de redacție despre ponderea notei pentru grafică asupra notei finale a jocului. Ni se părea că toate jocurile de ultimă generație au o grafică excelentă și cu prea puține diferențe între ele.

Dar un asemenea joc este excepția care ar putea întări regula. Nu vă mirați și mai ales nu vă scandalizați când veți citi nota pe care a primit-o la capitolul grafică acest joc. Chiar tind să cred că este prea mare.

Animalele din acest joc sunt groaznice. Nici un fel de originalitate. Toate parcă sunt inspirate din alte jocuri. Și în nici un fel îmbunătățite. Sunt chiar mult mai prost realizate. Tot felul de gândaci uniformi și de atârnători de pereți ce nu merită nici un fel de descriere. Modul în care aceștia mor este lipsit de cel mai simplu bun simț. Păsările cad din cer și se înfig în cioc.

Este o imagine atât de caraghioasă, încât nici măcar nu te face să zâmbești. Cele care nu se înfig în pământ, se scufundă în el. Se mai văd doar aripile ce fâlfâie din când în când.

Alt exemplu al delăsării realizatorilor acestui joc este și acel moment în care eu înotam printr-o baltă, deschideam o ușă și treceam direct în aer liber. Am făcut de câteva ori cale întoarsă și de fiecare dată intram în apă și reveneam pe uscat. Era o delimitare clară între apă și aer la granița dintre tocul ușii și restul peisajului.

Să îi fie țărâna ușoară.

■ **Koniec**

Titlu	Revolution
Gen	FPS
Producător	Fun Labs
Distribuitor	Activision Value Publishing, Inc.
Procesor	P II 500 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	16 MB (Direct 3D Support)
ON-LINE	N/A

Grafică	4/10
Sunet	6/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	4/10

4.8


Același câmp de bătălie


Asaltul maghiar


Locotenentul Nicolaescu nu este Sergiu

Combat Mission Barbarossa To Berlin

În urmă cu peste doi ani, mai precis în numărul nostru din septembrie 2000, prezentam un titlu care merita, dacă nu laude, măcar atenția pasionaților de tactica celui de-al doilea rezbel mondial. Era vorba despre Combat Mission: Beyond Overlord, un joc aparte, prin aceea că propunea o combinație inedită de ture și timp real. Astfel, în momentul de decizie și comandă jocul era oprit, urmând ca la "darea turei" să înceapă faza de timp real a jocului, care era cea de execuție a comenzilor.

Chiar dacă la vremea respectivă, aflați sub puternica influență (benefică) a seriei Close Combat, am considerat Combat Mission: Beyond Overlord a fi un joc de nota 71, nu am pornit cu această prejudecată în analizarea celui mai recent titlu al seriei Combat Mission. Dimpotrivă, acum ni s-a părut chiar inspirată combinația de joc pe ture cu tactica în timp real, considerând ca satisfăcător de realistă faza de gândire tactică și de comandă.

Schimbare în decor

Și doar ce am pornit jocul, parcă am simțit că ne-au inundat deodată vecinul de sus, dar și cel de jos, iar mărul oferit de Eva lui Adam, cel dat de Paris Elenei din Troia precum și bucata de măr înțepenită în faringele Albei-ca-Zăpada ne rămân și nouă în gât, tot în același timp. Ce mai, catastrofă!

Interfața, începând cu meniul, este greoaie și neaspectuoasă, punând bețe în roate elanurilor tactice ale jucătorului neavertizat. Asta ca să nu mai vorbim de poza de intrare în joc, care este cu mult sub nivelul excelentei ilustrații ce deschidea Combat Mission: Beyond Overlord.

Din nefericire, și aici este vorba despre nefericirea noastră, jocul în sine nu este esențial schimbat față de primul titlu al, acum, seriei. Este vorba numai despre o deplasare a teatrului de război, din Vest, către Est. În rest, nu există nici o modificare notabilă, doar adăugarea posibilității de a împărți o grupă și de a lipi apoi trupele rezultate la o altă grupă. Apoi, grafica a beneficiat de foarte mici îmbunătățiri, practic nesemnificative, dat fiind faptul că totul a rămas la același nivel arhaic: clădirile, blindatele și decorul sunt paravane de bmp-uri, ce nu reușesc să ascundă în spatele lor naivitatea producătorilor ce cred probabil că un joc care nemulțumea la capitolul grafică acum doi ani, ar mai avea vreo șansă, în aceeași formă, acum.

"O-ntindem de aici!"

Putem reproșa aproape totul celor care au produs Combat Mission Barbarossa To Berlin, dar nu și lipsa de documentare. Cu o minuție și exactitate demne de laudă sunt introduse în joc trupe și arme românești, amănuntul menținându-se inclusiv în ceea ce privește replicile trupelor, date în limba noastră. Citâm: "Tot mai mișcă! Fir-ar să fie, repetă lovitura! Arde cu flăcări! Dă-mi și mie niște muniție! Capu' la cutie! Văleu! Mâna mea! O-ntindem de-aici! Nu, valea fraților! Nu, mă, nu! Taie-l! Ia-i gâtul! Mori mă, mori odată! Omoară-i pe toți!". E limpede, poporul nostru devine ușor criminal la nervi, aici nu există îndoială. Noi însă, fiind oarecum mai pacifiști, am fost cuceriți de o replică dezarmantă prin mi(s)ticismul ei mioritic : "Văzuși, bade?"

Am văzut, ba chiar am și jucat, și ne-a ajuns cu vârf și îndesat. Păcat, mare păcat de acest joc, ce are la bază o concepție tactică ce ar promite, dar care este aproape complet jugulată de interfața groaie și grafica neolitică. De-aia vă spunem că, până la urmă, noi nu o să mai jucăm Combat Mission Barbarossa To Berlin. "Nu, valea fraților!".

■ Ștefan a PIIIG

Titlu	Combat Mission Barbarossa To Berlin
Gen	Tactică
Producător	Big Time Software
Distribuitor	CDV
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.combatmission2.de

Grafică	3/10
Sunet	8/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	4/10

5.4



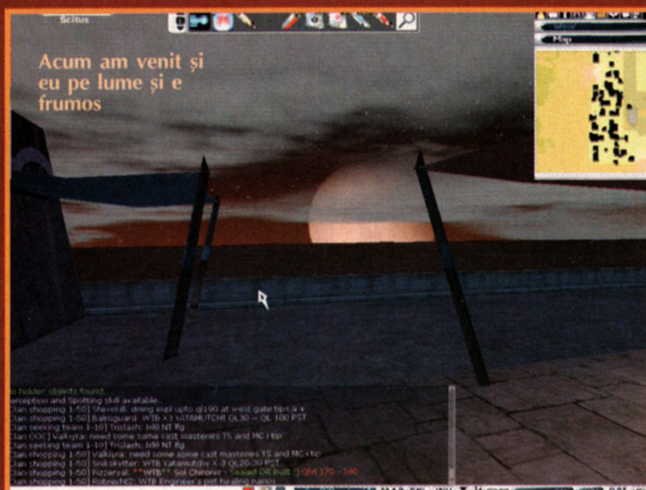
O altă lume, o altă viață, fără pretenții chiar și pe dial-up

Anarchy online

"Cât o fi trecut? Cam trei luni, nu? Tot jocul ăsta îl joci? Nu te-ai săturat?", mă întreabă zilnic colegii. Răspunsul meu este întotdeauna nu. Nu domnilor, nu m-am plictisit și nici nu m-am săturat de jocul ăsta. Nu este o capodoperă, dar e făcut în așa fel încât să te țină în fața lui. Și asta nu e tot. Dacă reușiți să strângeți în jur de 12 $ pe lună și să-i trimiteți prin Western Union pentru a vă abona, dial-up-ul (am testat mai multe conexiuni) este suficient pentru a juca. Eu personal am jucat de pe Xnet Free în condiții aproape ideale și nu am avut nici probleme de ping decât foarte rar. La marele general, dacă vă plac RPG-urile SF atunci pe Anarchy Online nu trebuie să-l pierdeți.

Alegerea

La început... nu a fost nimic. Doar o altă lume ce promitea. Doar o altă oază de viață în infinitatea spațiului. Apoi a apărut notumul. Și după notum au apărut companiile miniere, urmate de primele nave de coloniști. Încet-încet, Rubi Ka a început să fie populată de toți aceia care căutau un loc de muncă. Apoi a urmat îmbogățirea unora și sărăcirea celor ce duceau greul muncii în minele de notum. În final, a fost revoluția și apoi războiul. Astăzi, Rubi Ka este împărțită în două: pe de o parte oamenii săraci, dar liberi, care luptă pentru idealurile lor, iar de cealaltă parte cei bogați, care luptă din răsputeri să-și protejeze averile. Dacă ajungeți acolo, va trebui să alegeți între șansa unui trai lipsit de griji, dar îngrădit de legi sau unul fără sigu-


Acum am venit și eu pe lume și e frumos


Femeile de pe Rubi Ka - aceasta e de level 140


Ceva calități



Castoor și Polox? Prea mulți "o"

ranța zilei de mâine, dar liber de constrângeri. Apoi vei cunoaște Războiul. La început am ales libertatea. Prețul a fost cel a lipsurilor, cel al frustrării. Am renunțat și am ales bogăția, pentru ca apoi să pot deveni într-adevăr liber. Și voi fi liber.

Situația locală

Lumea pe care se desfășoară întreaga acțiune poartă numele de Rubi Ka. Primii coloniști au sosit odată cu descoperirea unor resurse foarte bogate de notum, un mineral extrem de prețios. În scurt timp, mari companii au preluat conducerea planetei și i-au forțat pe coloniști să devină un fel de sclavi, lucru ce a dus evident la mișcări de protest. Mai mult, a izbucnit războiul între cele două facțiuni, război care se mai poartă și astăzi. La începutul jocului, când vei încerca să intri pe Rubi Ka, va trebui să urmezi mai mulți pași, de la alegerea speciei până la cea a profesiei și în final hotărârea de partea cui vei fi. Lumea Rubi Ka este împărțită în trei: revoluționarii cunoscuți sub numele de Clan, cei bogați uniți sub numele de Omni Tek și cei nehotărâți, adică cei din Neutral Zone. Dacă veți alege Clan-ul, atunci vă veți simți mai liberi, dacă alegeți Omni veți câștiga bani mai ușor, iar dacă alegeți să fiți neutri, veți fi vânați de ambele părți și într-un final va trebui să alegeți. Totuși, neutralitatea vă va pune în temă cu situația zonală și veți putea alege apoi mult mai ușor facțiunea care vă reprezintă. Nu trebuie să vă faceți probleme în privința spațiului de desfășurare, deoarece zonele controlate de fiecare dintre părți sunt aproximativ egale și suficiente ca întindere. Însă zonele neutre sunt evident restrânse și tind aproape să dispară.

Rase și profesii

Lumea Rubi Ka este dominată de patru specii: așa-numitul Homo Solitus sau oamenii obișnuiți, Opifex, specie care a apărut în urma nevoii de indivizi extrem de agili, care să se miște rapid în rețeaua subterană, Nanomage, indivizi specializați în folosirea avantajelor nanotehnologiei și Atrox, specie caracterizată prin forță fizică și talent în a folosi arme grele. Solitus, Opifex și Nanomage au corespondente feminine, însă Atrox este din păcate un individ asexuat creat special pentru a fi un bun soldat. Apartenența la o specie anume este bine să o hotărâți în funcție de ce profesie o să alegeți. Jocul oferă 12 profesii, unele fiind oarecum extreme și cu corespondent în RPG-ul clasic. Trebuie să menționez în primul rând că jocul nu dispune de vrăji în adevăratul sens al cuvântului. Acestea sunt înlocuite ca idee cu avantajele oferite de nanotehnologie. Abilitatea de a controla naniții, adică de a rula programe specifice, duce la crearea unor modificări deosebit de puternice asupra mediului intern și/sau extern, evident în favoarea celui ce le folosește. Revenind la profesii, extremele în funcție de specie sunt: solitus, care este perfect echilibrat ca ansamblu de skill-uri, nu este o alegere bună în cazul profesiilor extreme, însă este ideal ca Adventurer (profesie ce necesită echilibru de skill-uri); Opifex este ideal pentru a fi folosit ca Agent,



deoarece agilitatea lui este dusă la extrem, în defavoarea hit points-urilor; pentru Nanomage, există corespondentul Mage-ului și este așa-numitul Nanotechnician; pentru Atrox, avem fie Soldier, fie Enforcer, profesii ce sunt caracterizate prin luptă față în față fără prea multă tactică sau tehnologie modernă. Pe lângă acestea, veți mai putea fi Doctor, Fixer, Meta-Physicist etc., fiecare cu caracteristicile lor speciale. Alegerea profesiei este extrem de importantă, deoarece posibilitatea de a o schimba vă va fi oferită abia după ce veți ajunge foarte, foarte sus în nivel.

Skill-uri

Ca în oricare RPG de anvergură mare și care se respectă, și aici avem un sistem de skill-uri foarte stufos. El este împărțit în 11 categorii, fiecare având între 4 și 13 skill-uri ce pot fi dezvoltate. Evident, și aici avem câteva skill-uri de bază de care sunt dependente toate celelalte. Acestea sunt Strength, Agility, Stamina, Sense, Intelligence, Psychic, Body Development și Nano Pool, ultimele două fiind răspunzătoare de hit points și nano points (sau, mai exact, mana points). Restul sunt împărțite în categorii și sunt răspunzătoare de capacitatea de a folosi diferite arme, de atacuri speciale, de capacitatea de a rula programe nano specifice sau de comportamentul general în luptă și în lume (gen Swimming, Adventuring, Psychology, Tutoring, Concealment etc.). Toate acestea sunt skill-uri secundare și depind în diferite proporții de cele principale. Pentru a le dezvolta pe toate acestea, de fapt pe cele de care aveți nevoie, cu fiecare nivel pe care-l veți câștiga veți primi un număr de puncte (IP) ce pot fi distribuite în funcție de necesități. Ca un sfat, e bine ca în general să vă păstrați o rezervă de astfel de puncte în cazul în care veți găsi un obiect sau armă care are nevoie de un anumit nivel/skill și veți dori să-l folosiți. În cazul în care mai târziu veți descoperi cu surprindere că v-ați dezvoltat pe unul sau mai multe skill-uri aiurea, jocul vă oferă la anumite trepte de nivel așa-numitele RS sau reset points. Cu acestea o să vă puteți reseta skill-urile respective la valoarea bazală și redistribui punctele câștigate acolo unde aveți într-adevăr nevoie. Trebuie să menționez că skill-urile nu se modifică în funcție de ceea ce faceți, adică la fel ca în Wizardry 8 sau în Morrowind. Fericirea cea mare este că nivelurile se câștigă relativ ușor până pe la 40, însă după aceea devine din ce în ce mai dificil.Chiar dacă la început veți fi oarecum confuzi, mai târziu veți învăța care-i șpilul și nu veți mai avea probleme. Plus că serverele sunt pline de gameri care își vor oferi oricând ajutorul.

Obiecte, arme și lupte

La capitolul dotare materială acest joc stă cel mai bine dintre jocurile pe care le-am văzut până acum. Varietatea obiectelor, de la arme până la implanturi, armuri, haine și nanoprograme depășește valoarea normalului, lucru care reprezintă un punct enorm în plus la gameplay. Dacă mai ținem cont și de faptul că, dacă aveți skill-ul necesar, vă puteți fabrica aproape orice obiect care vă trece prin cap, vă dați seama unde o să se ajungă din acest punct de vedere. Pentru a putea fi folosită, fiecare armă vine cu o serie de cerințe de nivel de skill. Quality level-ul nu este important, deoarece, dacă întruniți nivelurile de skill cerute, puteți folosi arma sau obiectul respectiv. Astfel, la nivel 24 de exemplu, puteți ajunge să purtați liniștiți o arbaletă de nivel 36. Trebuie doar să aveți nivelurile respective de Rifle, Bow, Fling Shot și Aimed Shot. Personajul vostru poate purta armuri de o grămadă de tipuri (care necesită anumite niveluri ale skill-urilor bazale) plus implanturi pentru fiecare parte a corpului. Aceste implanturi au cerințe de skill și vă furnizează o serie de puncte în plus, în funcție de locație și de ce nanoclustere au fost implementate la crearea lor (vă puteți crea și implanturi în funcție de gust). Nanoprogramele se învață prin "consumarea" unor nanocristale specifice și sunt destul de diferite ca acțiune, însă sunt extrem de specifice în funcție de profesie. Singura profesie care permite folosirea într-o anumită măsură a programelor de la alte profesii este cea de Agent, deoarece el, tot prin folosirea unor programe specifice, poate să imite pentru scurt timp orice altă profesie. Singura problemă este că acest lucru devine folositor la niveluri peste 40, când skill-urile vă permit.




Unele mai mor și invers

Cum jucăm?

Întrebarea de mai sus este strict retorică, deoarece jocul nu vă obligă la absolut nimic. Puteți juca exact așa cum doriți. Alternativa pe care v-o prezint este strict una statistică și nicidecum de urmat. Astfel, la început veți fi introduși într-un training ground unde puteți omorî păsărele, șoareci, șerpi și chiar NPC-uri până nu mai puteți. Din această grădină intrați în complexul de apartamente și mai departe, în lumea reală. Problema este că lumea reală nu vă primește decât dacă aveți cel puțin nivelul 2. Așa că păsărelele și șoarecii sunt prima soluție de a vă face nivelul necesar. În continuare veți putea lua o misiune simplă de la automatul de misiuni disponibil în complexul de apartamente. În training ground și complex vă puteți familiariza cu unul dintre sistemele de comerț prezente în joc, adică automatul de trading. Mai există automatul de bancă unde vă puteți păstra obiecte gratis, automatele de salvare a experienței și de respawn și surgery clinic pentru "montat" implanturi. Când veți fi gata, lumea largă vă așteaptă. Acum puteți fie să faceți diferite misiuni care vă oferă recompense, fie să umblați de nebuni. Cel mai recomandabil este să vă faceți echipe cu alți jucători și să faceți misiuni împreună. Numărul obiectelor pe care le veți găsi va fi mult mai mare, iar experiența se câștigă mult mai repede. Sistemul de luptă este unul foarte simplu: doar atacați apăsând Q (cu mici diferențe) și personajul își va face treaba în funcție de armă, inițiativă (adică timp de reacție), nanoprogramele de protecție sau de atac pe care le folosește sau pur și simplu de cât de multe șuturi poate lua, mai exact în funcție de numărul de hit points de care dispune. Totuși, dacă nu folosiți diferite tactici, lupta se poate termina destul de des prost. Până la nivel 20 nu se întâmplă mai nimic dacă muriți. Însă de la acest nivel în sus deja veți pierde experiență și veți avea nevoie de un timp de recuperare după fiecare "moarte". Va fi nevoie astfel să vă salvați personajul foarte des, ceea ce costă bani (virtuali, din fericire).

De ce jucăm?

O întrebare pe care sper că o să ajungeți să v-o puneți și voi va fi "Care sunt totuși motivele pentru care jocul te ține în priză?". Sincer, în rândurile de mai sus nu am putut să vă dau decât o imagine de ansamblu în ceea ce privește principiile după care se ghidează acest joc. Am omis voit o serie de caracteristici ale jocului, mai mult sau mai puțin importante, deoarece începând cu această lună voi ține în revistă (la rubrica Lifestyle) un jurnal al jocului în care voi vorbi mult, mult mai amănunțit despre ceea ce se întâmplă pe Rubi-Ka. Acolo veți găsi amănunte și despre sistemul PvP (player versus player), tipuri de arme, tipuri de nanocristale, personaje, chat, organizații, războaie, zone politice etc. Acum pot doar să mai fac unele referiri tehnice legate de grafică și sunet. Designul lumii Rubi Ka este unul excelent, în care orașele sunt extrem de diferite de la unul la altul în funcție de apartenența teritorială și cea regională. Dacă în majoritatea orașelor aparținând Omni avem un design SF, în cele ale Clanulului ne întâlnim cu o arhitectură specific arabă, combinată cu elemente SF. Grafica este excelentă pentru un MMORPG, puțin pretențioasă la nivel de placă video, însă trage mult la procesor. Sunetul are poziționare 3D acceptabilă, soundtrack-ul fiind excelent, dar cu tendințe repetitive. Oricum, atmosfera în general este una excelentă și rareori o să vă simțiți singuri. Momentan există trei servere pe care se poate juca, unul dintre ele fiind strict în limba germană. Ping-ul pentru o conexiune dial-up românească, chiar la orele de vârf, se învârte în jurul valorii de 350, ceea ce este aproape perfect în cazul particular al acestui joc. Pentru a atrage mai mulți jucători, producătorul Funcom a inclus și posibilitatea plății prin Western Union, ceea ce îl face destul de accesibil românilor. Singurul inconvenient rămâne prețul, însă nici acesta nu este exagerat. Tot ce pot să vă spun este că vă aștept pe Rimor (sau Rubi Ka 2), unde joc sub numele Spatios (nu mă întrebați de ce).

Locke

Titlu	Anarchy Online
Gen	MMORPG
Producător	Funcom
Distribuitor	Funcom
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 400 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www. anarchy-online.com

Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	7/10
Impresie	9/10

8.5



Project Nomads

Colivia de sticlă

Începusem deja să scriu articolul. Ieșea ceva frumos... era scris din perspectiva unui developer deștept care ne povestea cu ce se mănâncă jocul. Era original, era haios... dar apoi m-am uitat la Koniec și am zis "neah!".

Sunt tentat să iau jocul peste picior și să îngrop securea războiului direct într-o notă finală proastă. Dar, pentru a păstra aparențele și mai ales obiectivitatea acestei reviste, voi continua pe un ton cât se poate de normal, analizând plus-urile și minus-urile acestui joc.

Project Nomads a devenit cu adevărat cunoscut după ce, spre surprinderea multora, a înhățat titlul de cel mai promițător joc de la ECTS-ul de anul trecut. De aici încolo, drumul către celebritate al celor de la Radon Labs a fost ca și asigurat... să vedem însă de ce s-au împiedicat pe drum.

Originalitate

Jocul este plasat într-un univers fantastic în care omenirea, sau ce a mai rămas din ea după marea catastrofă, se plimbă pierdută printre singurele bucăți de pământ rămase, niște insule plutitoare. Oamenii s-au adaptat încetul cu încetul la noul mediu, dar viața este tot grea. Una dintre cele mai avantajoase "slujbe" disponibile estea aceea cu care se ocupă și cei trei amici ai noștri... aceștia caută puternicele artefacte lăsate în urmă de strămoși și apoi le vând pe bani grei. Într-una dintre zilele cele mai însorite ale anului, cei trei prieteni se aventurează departe în necunoscut și sunt atacați de oamenii răi. Doi dintre ei sunt capturați iar al treilea se zdrobește cu avionul de o insulă. Fără ca cei răi să știe, acest al treilea aventurier supraviețuiește dezastrului și acum începe jocul.

Poți să îl alegi pe oricare dintre cei trei aventurieri (Goliath, John și Suzie), fiecare dintre aceștia punând la dispoziție jucătorului câte un set diferit de construcții care pot fi accesate de-a lungul jocului. Deși, teoretic, asta ar fi trebuit să conducă la o mai mare rejucabilitate, în Project Nomads nu se va întâmpla așa ceva pentru că diferențele dintre cele trei personaje sunt minore.

Așadar, odată selectat personajul favorit, jocul pornește de pe insula pe care te-ai prăbușit. Ești întâmpinat de un Ancestor Ghost, acest bunic cu barba lungă și voce diabolic de stresantă, care îți mulțumește că l-ai eliberat plonjând cu avionul direct în locul său de odihnă și îți promite că te va ajuta să-ți salvezi prietenii și lumea.

Conceptul din spatele jocului, asta



De dimineață, ca tot omul, la muncă...



Bătălia pentru Anglia e mic copil

în cazul în care nu ați citit preview-ul, este următorul: ai la dispoziție o insulă plutitoare pe care poți să îți construiești un număr limitat de clădiri cu ajutorul artefactelor (un fel de schițe ale produsului final) răspândite prin toată lumea jocului. Clădirile variază de la cele producătoare de energie, până la hangare și turele. Fiecare dintre aceste clădiri poate fi controlată în limita posibilităților, iar avioanele produse de hangar pot fi și ele controlate de jucător.

La rândul său, personajul ales de jucător are la dispoziție, pe lângă picioarele proprietate personală, un backpack cu ajutorul căruia va putea zbura nestânjenit printre stâncile plutitoare. Asta, evident, pe lângă câteva magii ofensive (puține, din păcate). Țin să reamintesc aici faptul că pe superbul backpack (care face cât jum'ate din joc) nu îl ai echipat tot timpul, ci trebuie să îl găsești în misiunile în care este disponibil. Mai rău, dacă într-o misiune ai dobândit după lupte îndelungate respectivul backpack, la misiunea următoare te vei trezi fără el. Trist...

Artefactele întâlnite în joc sunt de două tipuri: albastre și roșii. Diferența dintre cele două este că pe când clădirile rezultate din artefactele albastre pot fi distruse și apoi reconstruite în altă parte a insulei, clădirile construite mulțumită artefactelor roșii, odată distruse, dispar pentru totdeauna. Atunci de ce două tipuri de artefacte? Pentru că jocul îți pune la dispoziție un instrument extrem de folositor, Artefact Press-ul, o mașinărie în care dacă pui două artefacte de aceeași culoare sau de culori diferite pot rezulta artefacte de aceeași natură, dar mai avansate (și evident, mai puternice și/sau rentabile) sau care lucrează automat (mă refer aici în special la tunurile de apărare).

Așadar, avem la dispoziție un joc de acțiune în care elementul tactic nu numai că există, dar pare și extrem de promițător. Asta din cauza faptului că ai la dispoziție o insulă a cărei suprafață este limitată, obligându-te să te gândești bine ce să construiești și datorită diversității "coloristice" a artefactelor care impun un control strict asupra necesităților insulei personale.

Realitatea bate Imaginația

Toate bune și frumoase până când treci de primele misiuni și începi să realizezi că producătorii au dat-o în bară rău de tot.



Mmm... iarbă

În primul rând vei realiza că libertatea pe care ți-o promite o insulă plutitoare este o mare și crudă minciună. De ce? Pentru că insula ta se va plimba DOAR pe anumite trasee prestabilite, ție rămânându-ți doar să alegi înspre care dintre cele câteva waypoint-uri să te îndrepți... credeți-mă, este chiar mai rău decât sună.

Din păcate, nu asta este problema cea mai gravă... design-ul misiunilor este cel care distruge jocul. Pentru că nu trebuie să fii un mare cunoscător de jocuri pentru a realiza, după ce împuști minute în șir baloane și turele imobile sau fugărești gândaci, că jocul nu merită...

Este oarecum trist să vezi o asemenea idee și un asemenea concept puse în umbră de un design al misiunilor simplist și lipsit de orice farmec. Este ca și cum ai avea la dipoziție un Jaguar, 1 milion de dolari și o viză Schengen, dar tu continui să livrezi scrisori folosind bicicleta bunicului.

Dacă partea de singleplayer dezamăgește, ce se întâmplă cu multiplayer-ul? Ei bine, aici lucrurile stau ceva mai bine pentru că ești lipsit de obiectivele din singleplayer și insula ta nu mai poate fi mișcată (tot răul spre bine). În ciuda faptului că orice personaj ai alege clădirile sunt aceleași pentru fiecare dintre jucători, există un oarecare farmec în a te înfrunta cu amicii printre nori. Vă recomand însă să jucați cel puțin 3 oameni, pentru că fără posibilitatea unor alianțe, jocul se rezumă la cine ajunge primul la cea mai puternică armă. De acolo, Dumnezeu cu mila...

Cu picioarele pe pământ

Project Nomads este un joc frumos, superb chiar din punct de vedere grafic. Trecând peste norii prin care nu vă recomand să treceți (efectul este prost făcut) și peste desele probleme cu colissionul, jocul arată cu adevărat bine și mai mult decât atât, grafica reușește să creeze o atmosferă mai mult decât plăcută. Atmosferă la care contribuie din plin și efectele sonore... mai puțin vocile personajelor care oricum, numai potrivite pentru acest joc nu sunt.

Așadar, Project Nomads este un joc care nu duce lipsă de idei, grafică sau atmosferă, dar toate acestea pălesc în comparație cu gameplay-ul fad și misiunile șterse. Păcat.

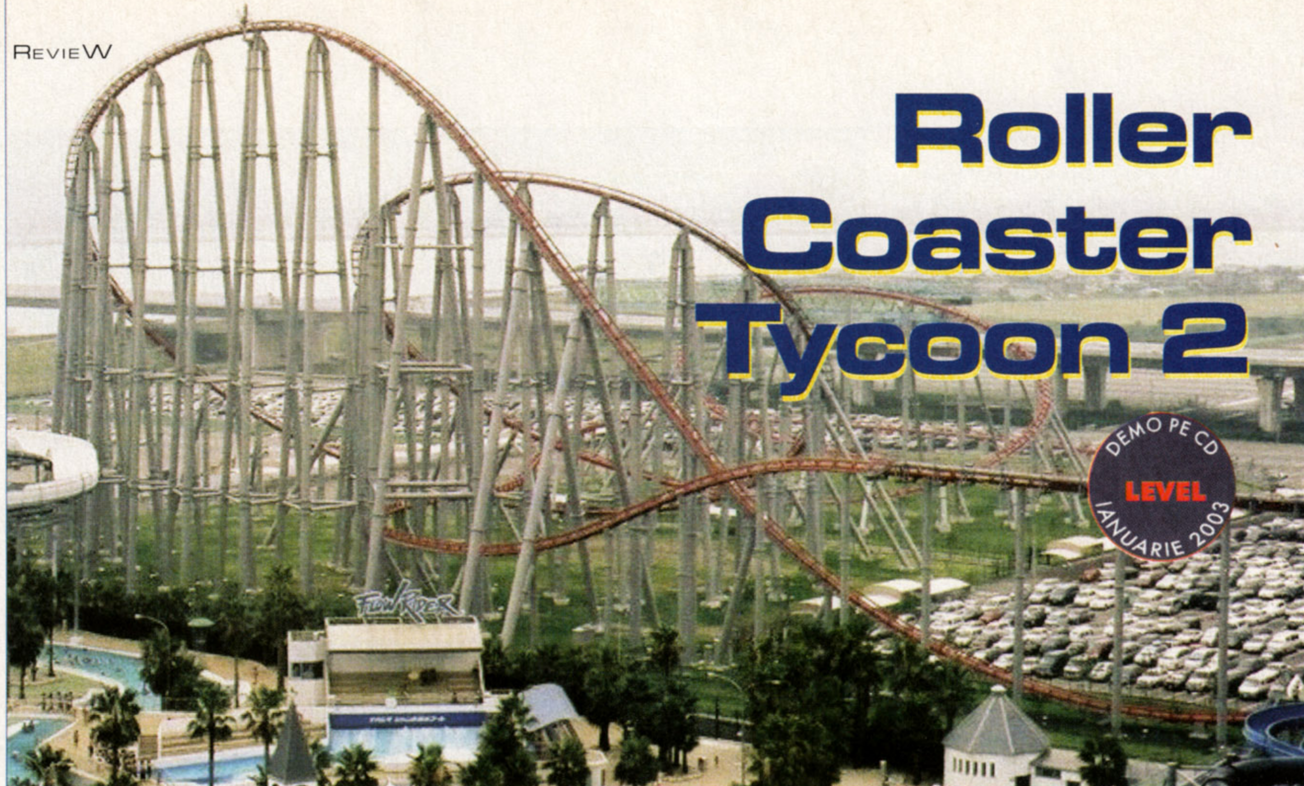
■ **Mitza**

Titlu	Project Nomads
Gen	Action/Strategy
Producător	Radon Labs
Distribuitor	CDV
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.project-nomads.de

Grafică	**8/10**
Sunet	**7/10**
Gameplay	**5/10**
Multiplayer	**7/10**
Storyline	**7/10**
Impresie	**5/10**

6.5

Roller Coaster Tycoon 2



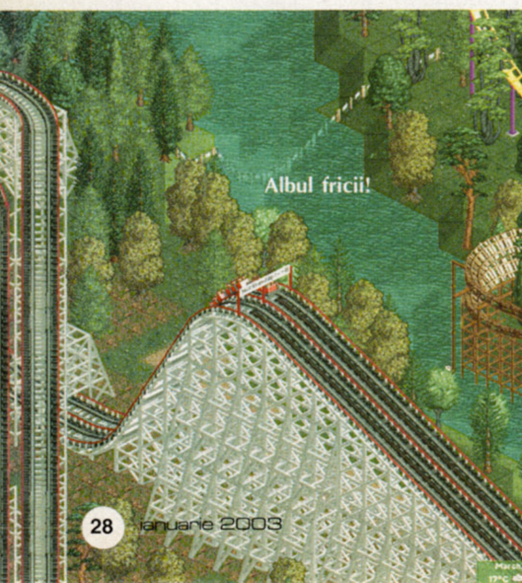
Cineva spunea într-un alt review că domnul Chris Sawyer ar avea un moto în legătură cu acest joc: dacă prima dată ai reușit, atunci a doua oară nu schimba nimic. Nu știu dacă acest lucru îl caracterizează pe creatorul jocului, dar cert e că dovezile sunt clar în favoarea motoului. Încă de la prima vedere îți poți da seama de asemănarea remarcabilă a acestei a doua părți cu Roller Coaster Tycoon-ul apărut în 1999. Dacă nu ați jucat prima parte, veți fi destul de surprinși de grafica în 256 de culori pe care o prezintă jocul în era 3D și DOOM III. Adică, totuși este ceva vreme de când s-au inventat cei 16 biți adâncime de culoare. Oricum, pentru toată lumea, nu în asta constă farmecul acestui joc.

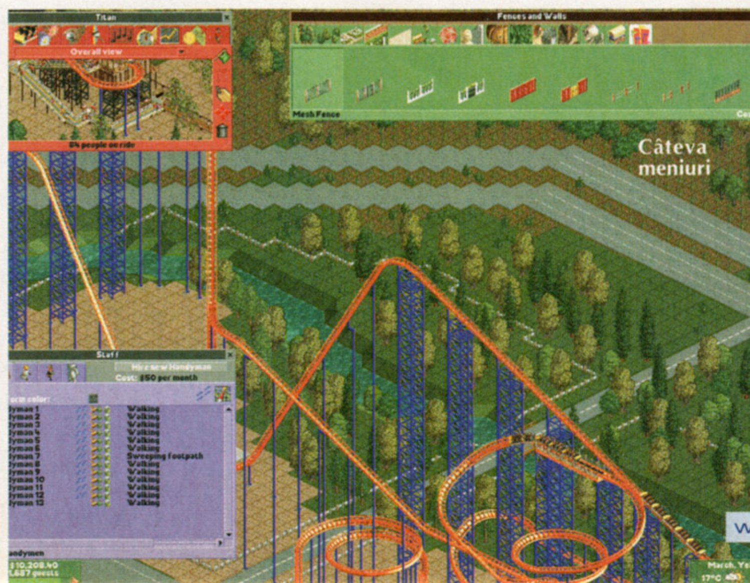
Nostalgie

Sunt sigur că mulți dintre voi își amintesc de Transport Tycoon Deluxe și de interfața lui atât de caracteristică. Ei bine, jocul de față este construit exact pe aceeași idee, cu unele diferențe absolut inevitabile în condițiile schimbării de secol. Dacă ar fi să ne raportăm la primul Roller Coaster, atunci pot să vă spun că interfața este exact la fel. Roller Coaster Tycoon a fost un joc superb pentru vremea lui și care a avut un succes incredibil. O mulțime de gameri susțin că acest joc le-a schimbat viața; bine că nu le-a încheiat-o, apropo de Counter Strike sau altele folosite în Coreea. Se pare că domnul Chris fie nu a avut fonduri, fie nu a avut timp, chef, interes, fie s-a bazat pe terapia de șoc și nostalgia vremurilor trecute. Eu am picat destul de repede în cursă, dat fiind trecutul meu în care am fost foarte atașat de jocurile lui. Acum este destul de târziu să mai dau înapoi, așa că voi pleda cauza izometriei în jocuri. În prezentarea ce va urma am posibilitatea să folosesc două perspective: una ar fi aceea a celui care a jucat în disperare Roller Coaster Tycoon, iar cealaltă, a celui care îl vede pentru prima dată și se întreabă dacă nu a intrat într-o buclă temporală. Din motive divine (adică după ce am dat cu banul) am ales varianta a doua, aceea cu bucla temporală.

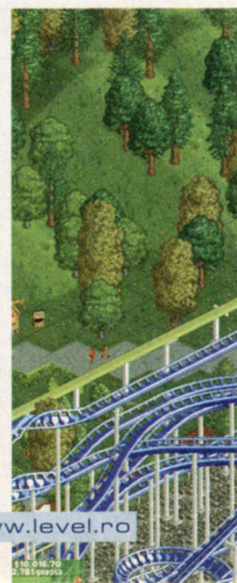
Oferta

Jocul de față reprezintă o adevărată provocare pentru cei care-și închipuie că micromanagementul și imaginația sunt calitățile lor înnăscute. Pentru ceilalți nu este altceva decât o grămadă de plăcere pură. Bagajul de posibilități cu care vine este destul de impresionant chiar și pentru gamerii de performanță de astăzi. Fiind un joc ce se pretinde lider de piață la capitolul simulatoare de parcuri de distracții, evident că nu își poate permite să nu aibă licențele de pre-


Albul fricii!



Câteva meniuri





... și în joc ▲

Steel Dragon în realitate (record de lungime - 2479 m) ◀

zentare ale liderilor în materie, parcurile "Six Flags". Din nefericire, primul Roller Coaster nu le-a avut. Jocul vine cu o serie de scenarii ale căror obiective sunt în general atingerea unui număr de vizitatori și a unui anumit rating. Desigur, există și alte obiective, de la câștigarea unei sume de bani pe un singur Roller Coaster până la câștigarea unei sume de bani din biletele de intrare în parc. Aceste scenarii se împart în 5 categorii: Beginner Parks, Challenging Parks, Expert Parks, "Real" Parks și Other Parks. Tot ceea ce trebuie să faceți este să vă puneți imaginația la lucru, să împrumutați bani din bancă și să imaginați cele mai trăznite design-uri de parcuri și roller coaster-e. Dacă aveți probleme de adaptare, jocul oferă și un tutorial, plus o serie de roller-e predefinite. Pentru amatorii de realism, în categoria "Real" Parks veți găsi parcuri care le imită destul de bine pe câteva din Europa și America de Nord. Ceea ce mai aveți de făcut este să le administrați cât se poate de bine pentru a atinge obiectivele propuse.



Albastrul morții

Test de design

Partea pe care am apreciat-o cel mai mult a fost aceea a editorului de roller coaster-e. Pentru cei care consideră că au ceva talent în acest sens, editorul vă permite ca, în anumite limite, să construiți orice fel de roller coaster vă trece prin cap. Libertatea de mișcare este suficient de mare, posibilitățile oferite fiind aproape nelimitate. Aici nu vorbesc numai de ansamblul metalic sau lemnos, ci de întregul bagaj de tematici care poate fi adăugat în jurul design-ului propriu-zis. Veți putea să-l integrați într-un castel întreg, cu porți mobile, ziduri, creneluri, statui, arbori etc. Practic, singurele limite sunt date de imaginația fiecăruia. Pe lângă acest editor mai există și cel de scenarii, unde avem o mare problemă, pe care se pare că producătorul a trecut-o cu vederea. Pentru a introduce un design nou de roller coaster în scenariul la care lucrezi, trebuie să joci scenariul în care vei încărca design-ul ales. Apoi va trebui să salvezi, să convertești salvarea în scenariu și apoi să-l încarci din nou în editor. Deși este stupid, nu ai ce face. Părerea mea este că s-ar fi putut totuși face un editor comun care să înglobeze ambele facilități și nu două care să tripleze munca cumpărătorului. Trebuie să menționez că jocul vine din fabricație cu un număr impresionant de design-uri, unele reale, dar care din păcate nu pot fi editate și modificate.

Micromanagement

Aici m-am izbit de o problemă destul de mare, deoarece nici manualul, nici alte surse "locale" nu prezintă modalitățile clare prin care ne putem atrage vizitatorii. Prima senzație este aceea că este suficient să ne uităm la ceea ce gândesc vizitatorii și să le satisfacem toate pretențiile. Deși este important, totuși nu este suficient. Eu am reușit să atrag o grămadă de vizitatori doar prin reclamă și amplasarea de chioșcuri, toalete și magazine de suveniruri. În mod ciudat, indiferent cât de multe atracții am construit, nu a fost suficient pentru a face un salt brusc. Undeva există un secret pe care eu, din fericire, l-am descoperit și pe care până la urmă îl veți afla și voi. Problema este că, odată știut, acest secret va scădea destul de mult din plăcerea de a juca. De aceea tind să cred că este mai mult un bug decât un lucru voit introdus și de la sine înțeles. Oricum, jocul nu este ușor și cere o grămadă de vreme, deoarece nu are posibilitatea de accelerare a trecerii timpului. Curba de învățare este totuși rapidă și nu cere experiență în materie.

Doar un add-on

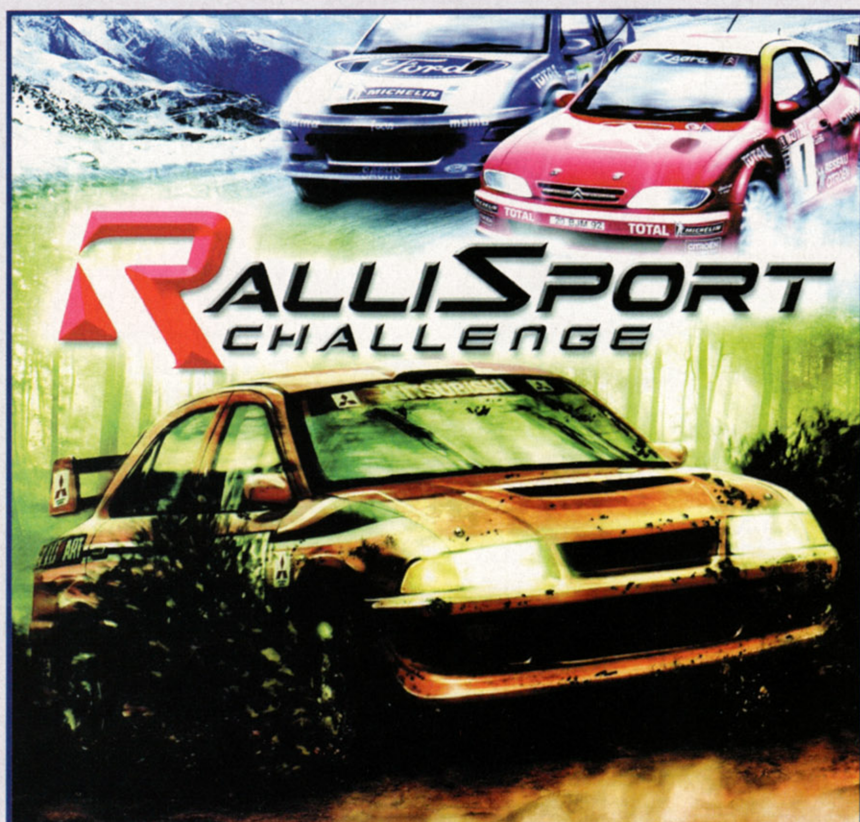
Oricât m-am chinuit să-l prezint eu într-o lumină bună, jocul este totuși un add-on la primul Roller Coaster Tycoon și nicidecum un sequel. Grafica este în proporție de 90% aceeași, sunetul nu diferă prea mult, deși este foarte bine realizat, iar gameplay-ul diferă doar în măsura în care au fost introduse noi facilități de design și construcție. Ceea ce nu înțeleg este creșterea nejustificată a cerințelor tehnice în măsura în care jocul a rămas aproape același și mergea pe un Pentium la 90 MHz. La rece spus, jocul rămâne cel mai bun în materie, dar este depășit. Totuși, plăcerea de a juca nu s-a schimbat cu absolut nimic și sunt sigur că îi va prinde și pe aceia care nu au avut nici un contact cu Roller Coaster Tycoon până acum.

■ Locke

Titlu	RollerCoaster Tycoon2
Gen	Tycoon
Producător	Chris Sawyer
Distribuitor	Infogrames Ent.
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.rollercoaster-tycoon2.com

Grafică	6/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	8/10





S-a deschis sezonul de vânat... secundele

La sfârșitul articolului său dedicat lui NFSHP2, Marius Ghinea aștepta apariția lui Colin McRae 3. Dezamăgirea pe care am încercat-o noi, redactorii, ne făcea să ne gândim la următorul joc care putea oferi ceea ce am dori cu toții de la un simulator auto. Dar ceea ce nu știam atunci era că, până la apariția mult așteptatului Colin McRae 3, va fi lansat și RalliSport Challenge. Titlul a fost oarecum în umbră. Nu s-a bătut prea multă monedă pe el prin comunitatea gameristică. Acest lucru are de-a face probabil cu faptul că Digital Illusions, producătorii jocului, au fost mult prea ocupați în ultima vreme cu promovarea lui Battlefield 1942. Însă după apariția jocului există tot mai multe voci care se ridică în favoarea lui RalliSport Challenge, un raliu de care se va mai auzi ceva timp de acum încolo, cel puțin până la apariția lui Colin, dacă nu și după.

Atenție, se filmează!

Prima impresie pe care am avut-o în momentul când am dat drumul jocului a fost că mă aflam în fața unei versiuni pentru PC a lui Gran Turismo 3. De altfel, RalliSport a apărut mai întâi pe consolă și, după aceea, a apărut și pe PC. Grafica este excelentă. Nu am mai văzut o asemenea bogăție de detalii pe PC până acum. Este drept că nici nu am mai încercat vreun raliu pe un GeForce 4, dar jocul arată bestial. Nu am informații despre numărul de poligoane folosite la crearea mașinilor, dar acestea sunt redate fotografic, cu o coloristică excelentă, cu o dinamică a luminii realist construită pe fiecare unduire a caroseriei. Reluările curselor pot fi urmărite dintr-o mulțime de unghiuri, spectaculozitatea acestora atingând-o pe cea din GT3.

Dar nu numai mașinile sunt făcute ca la carte. Traseele sunt realizate cât se poate amănunțit. Copacii, tufișurile, panourile, spectatorii așezați din loc în loc, pietrele și stâncile de pe margine îți dau impresia că te afli exact acolo, în mijlocul sălbăticiei, la volanul unui bolid de sute de cai putere, gata să mănânci drumul din fața ta și să pui colbul pe toată întinderea. Cu ceva timp în urmă, întreaga redacție rămânea mută în fața apei din Morrowind. Ne miram cum de s-a reușit crearea unei întinderi de apă atât de perfecte, încât parcă nici în realitate nu găsești așa ceva. Să vedeți cum am rămas în fața traseelor pe gheață din RalliSport. Lumina se reflectă excelent din suprafața gheții, care se transformă într-o oglindă. Nu este însă o oglindă perfectă, deoarece toate imperfecțiunile, toate porțiunile în care stratul de gheață se subțiază și asfaltul se îmbină cu



Pe drumuri de munte...



...se mai întâmplă și accidente


La curse cu patinele

Pe munții ăia am fost și eu

gheața, aceasta căpătând o nunanță închisă, sunt redate până la cel mai mic detaliu.

Să nu înțelegeți însă că tot ceea ce ține de grafică este la superlativ. Reflectarea damage-ului din punct de vedere grafic este bine făcută, cu mici scăpări. Astfel, caroseria se îndoaie, geamurile se sparg și se văd foarte bine bucățile de geam care încă se mai țin de caroserie. La sfârșitul cursei mașina nu mai este strălucitoare ca și cum atunci ar fi ieșit din porțile fabricii, ci capătă un strat de praf pe caroserie. Dar, din păcate, stopurile din spate, după ce sunt sparte, sunt înlocuite cu o textură care nu mai arată deloc a stop, chiar spart. Există pietricele, nu mai mari decât o roată, peste care în loc să sari la viteza pe care o ai, te opresc de parcă ai fi dat de Zidul Berlinului. La fel, anumite panouri care arată de parcă le-ar dărâma și vântul, sunt mai rezistente decât zidul cetății Brașovului care, drept să vă spun, s-ar prăbuși la un asemenea impact (Disclaimer: Aici nu vorbesc din proprie experiență!).

Ca la orice filmare care se respectă, sunetul nu poate să lipsească. Sutele de cai putere ale mașinilor răsună în boxe ca o herghelie de cai turbați, zgomotele ambientale nu lipsesc, muzica este antrenantă. De fapt, dacă ar fi să citez un prieten de-al meu, aceasta este muzica


Am aruncat o banană în față


Drumu-i lung, șoseaua nu-i


Ăla nu-s eu!



La picnic cu prietenii



Asta da gheață!



Panourile-s de vină



pe care poți într-adevăr să conduci. Peste toate acestea se aude și vocea copilotului, prietenul de nădejde de pe "locul mortului", cel fără de care ați zbura din perete în perete.

Start

Dacă ar fi să desenăm un grafic care ar avea la cele două extreme arcade-ul arcade și simulatorul veritabil, care încă nu a fost creat până acum, deoarece probabil ar plictisi pe toată lumea, RalliSport s-ar clasa undeva în zona de mijloc, deoarece este o combinație dintre cele două. Jocul oferă mai multe tipuri de abordare, dintre care modul Career este cel care oferă puncte. Punctele sunt necesare pentru deschiderea unor noi trasee și a unor noi mașini. Trecerea la acestea se face prin avansarea jucătorului prin diferite grade, datorită punctelor pe care le-a adunat până atunci. Astfel, dacă la început suntem novici în ale pilotatului, vom putea ajunge la professional, expert, classic și unlimited.

Camerele din care avem de ales în timpul jocului sunt numeroase, pe gustul tuturor. Din păcate, pentru împătimiții raliurilor, lipsește camera din interiorul mașinii. Pentru mine nu a fost nici un impediment acest lucru, dar există destui jucători care preferă să aibă bordul mașinii în față.

Există patru tipuri de curse în care ne putem înscrie, două dintre ele fiind disponibile numai după ce câștigăm câteva puncte în celelalte: raliul tradițional, Hill Climb, Ice Racing și RallyCross. Oponenții cu care vom concura vor fi în număr de 3 (în total sunt doar câte patru mașini pe fiecare traseu). Pentru două dintre tipurile de raliu de mai sus vom concura singuri pe traseu, încercând să obținem un timp mai bun decât ceilalți, iar pentru celelalte două vor concura toți cei patru adversari în același timp.

Mașinile pe care le vom avea la dispoziție sunt în număr de peste 25, cu licență completă de la producătorii lor. Printre ele se numără Audi, Citroën, Lancia, Ford, Subaru și Mitsubishi. Acestea au caracteristici diferite, din punctul de vedere al cailor putere, al raporturilor de transmitere a acestora la nivelul roților, al greutății mașinii etc. Toate aceste elemente vor influența efectiv, în timpul jocului, modul în care se comportă mașina.

Traseele sunt în jur de 48. Cele mai multe dintre ele vor fi parcurse o singură dată, puține curse având nevoie de mai multe tururi de circuit (cele pe gheață și crosul). Event-urile au în componență mai multe curse, desfășurate pe trasee diferite, cu caracteristici determinate de tipul competiției la care vom lua parte. La începutul fiecărui raliu vom avea posibilitatea de a ne alege mașina, aceasta rămânând aceeași pe tot timpul raliului respectiv. Jucătorul va putea reface event-ul respectiv cu o altă mașină, dar va pierde rezultatul și punctele obținute în încercarea dinainte. Traseele vor avea tot ceea ce trebuie pentru a vă testa puternic abilitățile de pilot de raliu, de la curbe de toate felurile, până la toate tipurile de teren pe care le putem întâlni într-un raliu.

Doamna Fizică

Fizica mașinii este cea care apropie cel mai mult un joc de simulatoarele de care vă vorbeam mai sus. După cum vă spuneam, mașinile au caracteristici proprii care delimitează comportamentul acestora în timpul curselor. Asupra lor vor acționa diferiți "factori externi". Printre cele mai importante variabile care vor fi incluse în ecuație se află tipul de teren pe care se desfășoară raliul. Avem astfel la dispoziție nisipul, asfaltul, pietrișul, gheața, noroiul, nisipul ud, gheața cu urme de zăpadă la suprafață, iarba de pe marginea drumului, în concluzie cam tot ce ne-am putea dori. Din punct de vedere fizic, mașina reacționează diferit pentru fiecare tip de teren de mai sus. Se comportă deosebit de realist, lucru pe care l-am văzut cel mai bine în clipa în care am testat jocul cu un volan. Derapajele sunt la ordinea zilei, săriturile peste dâmburi și movile sunt cât se poate de spectaculoase, poate chiar prea spectaculoase. Probabil că acesta este un element care să cucerească ochiul jucătorul, deoarece parcă mașina face prea multe rotiri prin aer. Totul este în regulă până când ma-

șina se desprinde cu toate roțile de pe pământ, când parcă nu se mai aplică regulile fizicii noastre, ci ale uneia de pe altă planetă.

Traseul, în raliu, este delimitat de elemente naturale în cea mai mare parte. Din păcate, atunci când câmpul este larg deschis și te gândești că nu-i mare pagubă dacă mai tai o curbă strânsă sau că te poți redresa undeva la marginea drumului, jocul are marea bunăvoință de a-ți înnegri monitorul frumos de tot și de a se lumina din nou cu mașinuța ta pusă la milimetru pe centrul drumului. Adică este ca și cum mâna divină vede că te abați de la calea cea dreaptă și prin voința sa atotputernică decide să-ți îndrepte greșeala, fără a o interesa voința ta, umilul șofer care a păcătuit un pic. Așa că pierzi câteva secunde destul de bune pentru a reintra în cursă. Nu zic că această modalitate de a rezolva situația nu este binevenită atunci când ai roțile în sus sau când nici nu mai știi pe unde este drumul, deoarece timpul pe care-l pierzi nu-i chiar atât de mult și nici nu durează până pornești din nou cât în NFS Porsche, de exemplu, dar ar fi fost bine să lase la latitudinea jucătorului momentul în care să alegi un Reset Car.

Nu există nici o posibilitate de upgrade al mașinii. În RalliSport noțiunea de bani nu există. Cu toate acestea, mașina are câteva setări disponibile, setări de bază care nu ne vor da prea mari bătăi de cap, mai ales că cele "default" sunt suficiente pentru câștigarea curselor. Vom putea umbla la suspensie, la coeficienții cutiei de transmie, la împărțirea puterii pe cele două axe și a frânelor pe roțile din față sau din spate, precum și la unghiul volanului.

Necazul

Necazul cel mare al acestui joc stă în damage. Înțeleg că discutăm despre mașini de raliu care sunt mult mai rezistente decât cele de serie. Știu că un pivot la un Ford sau un Audi, mai ales dacă este de cursă, ține, nu glumă. Dar să ne înțelegem, drumurile prin care conducem aceste mașini nu seamănă cu șoselele noastre, nici măcar cu cele din București. Sunt drumuri mult mai rele care supun mașina la eforturi foarte mari. Să nu mai zic de bușiturile frontale care te aruncă peste cap. Bine, în nici un caz o mașină de raliu nu va ajunge acordeon după o astfel de bușitură, ci își va păstra forma, tabla cam șifonată,



Altă mașină, altă pălărie

ce-i drept. Va rămâne fără geamuri, așa cum rămâne și în joc, dar poate să vină și Carlos Saintz și Colin McRae și Tommy Makinen să-mi spună că mașina are aceeași manevrabilitate ca înainte de bușitură, că motorul trage la fel de bine după ce l-ai izbit de o stâncă cu 200 km/h și tot nu-i cred. Ei bine, dacă damage-ul grafic este prezent în joc, cel fizic lipsește cu desăvârșire. Mașina se comportă la fel. Eu cel puțin nu am simțit nici o diferență între înainte și după. Probabil că este încă o opțiune a producătorilor pentru jucabilitate, dar o simplă opțiune damage on/off ar fi realizat un produs pe gustul tuturor tipurilor de gameri.

Un alt mare necaz al jocului vine din multiplayer. Dacă în single jucătorul se confruntă cu 3 adversari, numărul celor care pot să participe în multiplayer se reduce la patru. Este o limitare serioasă care vine probabil din varianta pentru console. În redacție nu s-au mai putut încinge cursele care aveau loc în NFS Porche din cauza limitării numărului de jucători. Altfel, multiplayer-ul oferă gama completă pentru a ne satisface gusturile. Se pot desfășura și event-uri întregi, pentru fiecare cursă jucătorii primind un anumit număr de puncte în funcție de locul în care s-au clasat. Acestea se vor aduna pentru clasamentul final. O opțiune interesantă din multiplayer este collision off, mașinile trecând una prin alta, fără a se mai lovi și devia de la traiectorie. Este opțiunea care l-a făcut pe Mitza cel mai fericit dintre pământeni, el fiind singurul care se crizează și nu poate să facă față unei confruntări bărbătești cu scrâșnet de metal pisat.

Concluzionări

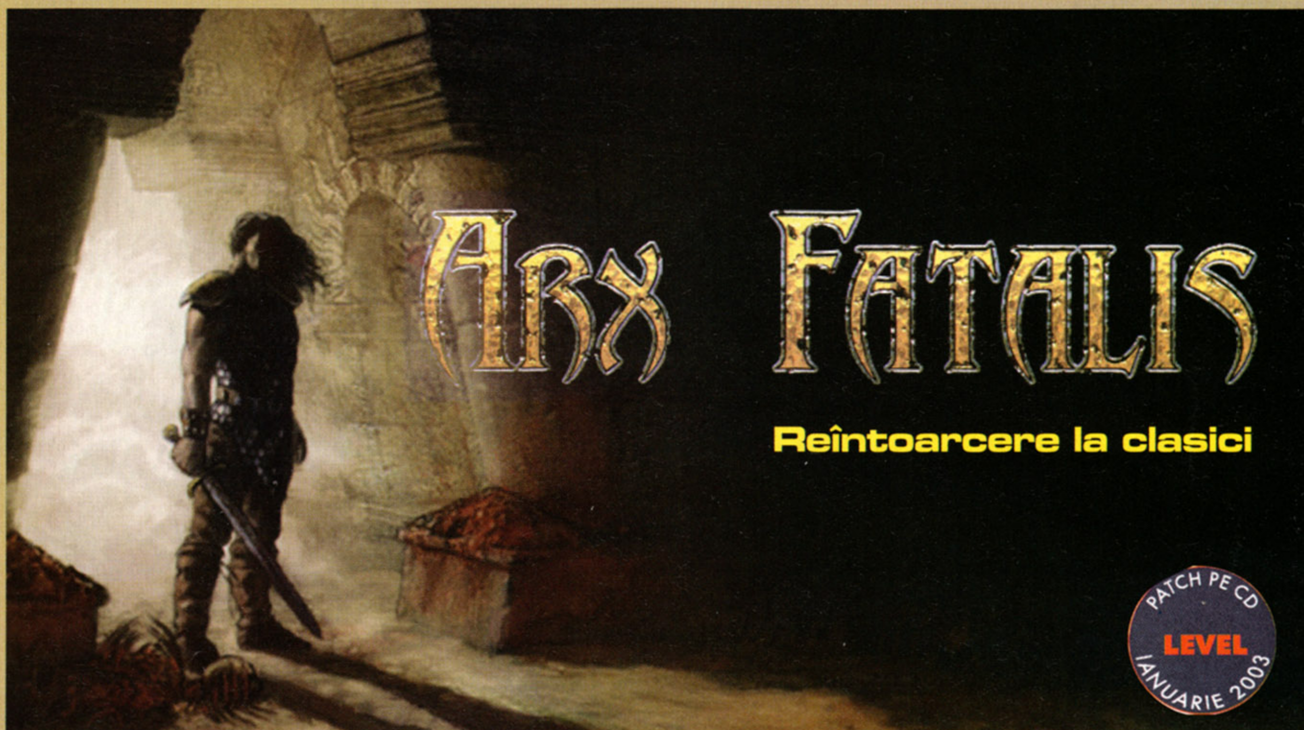
După ce v-am împuiat capul destul de mult cu caracteristicile lui RalliSport, ar fi timpul să tragem și câteva concluzii. Jocul vă va cuceri, fără îndoială. Adepții simulatoarelor la sânge vor fi un pic dezamăgiți, dar dacă au jucat NFSHP 2 înainte, atunci vor considera jocul de față o adevărată minunăție. Jocul este antrenant, AI-ul nefiind deloc o joacă în acesta. Lipsurile, enumerate mai sus, nu vor reduce prea mult din bucuria jocului. Fanii lui Colin McRae 2 vor observa cel mai bine aceste lipsuri și, tocmai de aceea, închei în nota în care am început acest articol: să așteptăm Colin McRae 3 pentru a da un verdict definitiv, dar până atunci să nu lăsăm timpul să curgă degeaba pe lângă noi și să stoarcem tot ce putem din RalliSport Challenge.

■ **Sebah**

Titlu	RalliSport Challenge
Gen	Simulator raliu
Producător	Digital Illusions
Distribuitor	Microsoft
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 733 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.microsoft.com/games/rallisportchallenge

Grafică	**9/10**
Sunet	**10/10**
Gameplay	**8/10**
Multiplayer	**7/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**9/10**

8.6



Arx Fatalis

Reîntoarcere la clasici

Arx Fatalis a fost conceput de către francezii de la Arkane Studios cu gândul la celebra serie de RPG-uri Ultima (și mă refer aici la jocurile first person din această serie), iar a încerca să te ridici la nivelul unui clasic, fie el și unul prăfuit, este o provocare pe care puțini ar fi acceptat-o. Acum mai bine de un an, când am aflat despre proiectul celor de la Arkane, am fost mai mult decât entuziasmat. Un RPG care să readucă în atenție acea atmosferă și acel stil de gameplay specific seriei Ultima cu ajutorul unui engine grafic performant și al unor idei cu totul și cu totul noi nu putea decât să aprindă imaginația oricărui pasionat de RPG-uri.

Jocul a apărut de ceva vreme, așa că putem în sfârșit afla dacă reușește să readucă la viață ceva din magia celebrului său strămoș și mai ales dacă reușește să se ridice la nivelul RPG-urilor de ultimă generație.

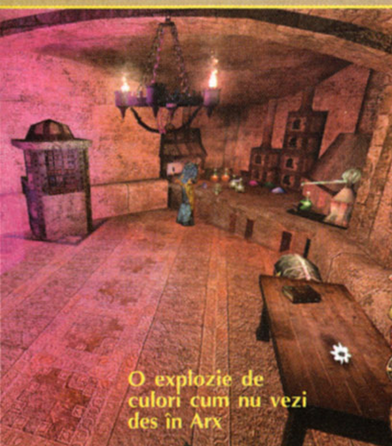
Copil fiind, prin subterane colindam

Nu pot spune că povestea jocului este una originală, pentru că apar și aici inevitabilele clișee cu care ne-am cam obișnuit până acum, dar nici nu pot spune că este una neinteresantă, pentru că are destule elemente care reușesc să atragă atenția.

De exemplu, soarele ce lumina pământurile oamenilor a murit, iar în urma acestei calamități peste întreaga lume s-a lăsat o friguroasă iarnă eternă. Lăsând la o parte toate conflictele dintre ele, fiecare rasă a participat la mutarea întregii populații sub pământ, la adăpost de frigul de afară. Evident, după ce totul s-a mai liniștit, răfuielile și neînțelegerile și-au reluat locul obișnuit în viața cotidiană, iar relațiile dintre diferitele rase s-au deteriorat rapid. Pe cât de ciudată pare amplasarea unui joc în întregime sub pământ, ideea mi se pare revigorantă și originală. Pe de altă parte, faptul că te trezești într-o închisoare fără să știi cine ești sau ce trebuie să faci (dar având un oarecare presentiment că o să fii nevoit să salvezi lumea și de data asta) nu face decât să ne aducă aminte că, totuși, trăim într-o lume a clișeelor și că nimic nu este în totalitate original.

Original sau nu, te trezești în mijlocul unei celule, pui mâna pe mouse și de aici încolo va trebui să te descurci de unul singur.

Jocul are o curbă de învățare destul de abruptă, așa că nu pot decât saluta faptul că producătorii dedică primele ore din joc acomodării cu tastele, cu sistemul de luptă și cu cel de magie, cu inventarul etc. Având în vedere că Arx Fatalis este un joc destul de complex, este cu adevărat îmbucurător să vezi că


O explozie de culori cum nu vezi des în Arx


Repede, mai bagă un șoricel pe foc că îmi chiorăie mațele


Și, iubire... vandalizăm niște cimitire la noapte?

totul poate fi controlat în cele din urmă cu doar câteva click-uri de mouse și doar cu ajutorul câtorva taste.

Procesul de "construire" a personajului nu este unul complicat și nu cred că o să pună probleme nici măcar celor care sunt începători în ale RPG-urilor. Ai la dispoziție patru skill-uri principale și o serie de skill-uri secundare a căror eficiență o vei putea mări pe măsură ce câștigi experiență și avansezi în nivel. Cu toate că acest proces e simplu de înțeles, nu-l tratați cu ușurință pentru că modul în care vă veți modela personajul va influența serios cursul jocului. De exemplu, într-una dintre misiuni aveam de recuperat o cheie de la un anumit personaj, cheie pe care acel personaj mi-o dădea doar dacă îi făceam un serviciu. Serviciu care avea să mă coste energie și timp, iar pe mulți alții viața. La plictiseală, am atacat niște oameni de-ai personajului mai sus amintit și, fugărit de o armată de soldați, am ajuns într-o încăpere în care am dat de cheia pe care o căutam. Într-un mod cu totul natural și ajutat de urmăritorii mei, mi-am încheiat la scurt timp după aceea aventura mea prin Arx. Și asta numai ca să realizez că dacă aș fi fost destul de priceput în joaca de "v-ați ascunselea", m-aș fi putut strecura cu ușurință pe lângă toate gărzile și aș fi putut recupera cheia fără să se verse sânge și fără să îmi irosesc eu sabia pe j'demii de monștri din cealaltă parte a nivelului.

Cu toate acestea, mare parte din joc ți-o vei petrece pecetluind soarta a hoarde de inamici cu două, patru sau mai multe picioare. Cum vei realiza asta? Cu ajutorul armelor și a magiei, evident. Și pe când sistemul de luptă cu arme convenționale este unul obișnuit pentru RPG-urile first person (ceea ce nu înseamnă că este unul bun, având în vedere că majoritatea RPG-urilor de acest tip scârțâie la capitolul luptă real-time), sistemul de magii este unul cât se poate de original.

Mai exact, de-a lungul jocului vei găsi/fura/cumpăra o sumedenie de rune, fiecare inscripționată cu un anumit simbol. Combinând semnele de pe runele respective vei obține o magie. În momentul în care fiecare rună necesară unei vrăji este în inventarul tău, vraja respectivă îți va apărea automat în arsenal. Ce e demn de scos în evidență este faptul că poți să încerci combinații necunoscute de rune în speranța că vei da peste o super-vrajă pe care nu ai descoperit-o până atunci.

Ce e și mai interesant este modul în care cast-ezi aceste vrăji. Sistemul este unul similar cu cel întâlnit în Black & White, care presupunea și el "desenarea" cu mouse-ul a semnelor din care era compusă o vrajă pentru ca aceasta să fie cast-ată. Iar faptul că magicienii inamici sunt nevoiți să recurgă la același sistem aruncă o nouă lumină asupra luptelor dintre magicieni.

Cu toate că sună foarte frumos în teorie, acest sistem de magii este unul care mai mult te încurcă într-o luptă decât să te ajute. Și spun asta deoarece este greu să încerci să desenezi câteva semne pe ecran în timp ce doi, trei inamici îți prezintă partea mai ascuțită a armelor lor. E adevărat că există posibilitatea pre-cast-ării unui număr de trei vrăji înainte de luptă, dar a te arunca cu capul înainte bazându-te doar pe vrăjile tale într-o cameră plină cu inamici este sinucidere curată.

Alugrotescu Cavernă mă cheamă

Grafic vorbind, Arx Fatalis se încadrează în rândul jocurilor cu o grafică drăguță, bine lucrată pe alocuri și plină de atmosferă, dar care nu se ridică la nivelul unui Morrowind. Nici nu are cum, atâta timp cât ești tot timpul înconjurat de pietre, iar majoritatea drumurilor tale te vor purta prin caverne și peșteri claustrofobice. Prima impresie pe care ți-o lasă engine-ul grafic al jocului este aceea că probabil nu necesită un sistem puternic, dar vei fi surprins să observi că îți ridiculizează calculatorul în care ai băgat atâția bani.

Una dintre cele mai bine realizate aspecte ale jocului este cu siguranță sunetul care variază de la foarte bun (efectele sonore și muzica) până la excepțional (vocile personajelor). Singura mea obiecție se referă la volumul scăzut de muzică cu care producătorii ne-au fericit în Arx Fatalis.

Majoritatea timpului vei fi obligat să cutreieri lumea din Arx în lung și în lat, în sus și în jos, pentru a duce la îndeplinire misiunile care îți sunt încredințate. Problema este că te vei plictisi curând de aceste lungi drumeții, mai ales pentru că fiecare încărcare a unei noi zone durează suficient de mult încât să te deranjeze.

Design-ul misiunilor se încadrează în ceea ce ne-am fi așteptat de la un joc ce își are rădăcinile în RPG-urile de modă veche, asta aducând cu sine, pe lângă farmecul de necontestat, și problemele specifice. Veți da peste puzzle-uri grele, vă veți enerva, vă veți simți frustrați, dar pentru cei experimentați și mai vechi în ale RPG-urilor asta s-ar putea să fie o bucurie (masochiștilor!). E neplăcut însă atunci când jocul te lasă fără nici un fel de indiciu despre ce trebuie să faci în continuare, ca să îți dai singur seama că trebuie să mergi în ACEL loc, să discuți cu ACEL personaj (care câteodată nu prea au legătură cu ceea ce se întâmplă) pentru a putea avansa.


Fetelor, fetelor... câte una...

Ultimul nivel

Arx Fatalis este în primul rând un joc pentru nostalgici. Este într-adevăr un RPG cu o atmosferă și o poveste excelentă, dar pentru a te bucura de ele trebuie să fii gata să faci anumite sacrificii. Este un joc imersiv, care îți oferă un gameplay complex, extrem de variat, dar plin de bug-uri.

Dacă merită? Mai mult ca sigur... atâta timp cât ai un sistem puternic și nu te deranjează să petreci câteva ore în subteran.

■ **Mitza**

Titlu	Arx Fatalis
Gen	RPG
Producător	Arkane Studios
Distribuitor	JoWood
Procesor	PII 500 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.arxfatalis-online.com

Grafică	**7/10**
Sunet	**9/10**
Gameplay	**7/10**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**8/10**
Impresie	**7/10**

7.6

EA Sports insistă că "It's in the game!"

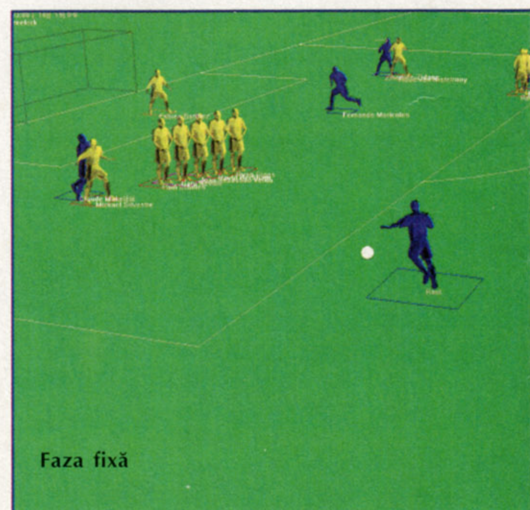
Constat că nu trece bine anul și încă un joc din seria FIFA își face apariția. Cred că în momentul în care nu va mai apărea un simulator sportiv cu numele de FIFA 200x+1 în anul de grație 200x, totul se va duce de râpă. Această serie de mare succes continuă să facă furori, în lipsa unui competitor de seamă. Chiar am impresia conform căreia EA nu are nici un fel de adversar pe piața simulatoarelor sportive și a celor de fotbal în special. Cred că nimeni nu mai încearcă să se bage peste EA Sports la capitolul fotbal, pentru că le este frică să nu o ia în barbă și să nu piardă o grămadă de bani ce trebuie băgați într-un asemenea proiect. De exemplu, EA a cheltuit o poală de bani pentru promovarea acestui ultim joc al seriei FIFA și pentru cooptarea unor jucători de renume pentru imaginea jocului, pentru împrumutarea mișcărilor lor specifice personajelor din joc și pentru ca jocul să prindă la puștimea care vrea să îi aibă la picior pe Giggs, Davids și Roberto Carlos.

Aceștia trei sunt cei care au fost convinși de cei de la EA pentru a lansa FIFA 2003. Fețele lor sunt pretutindeni în meniuri, pe cutia jocului și pe toate banner-ele promoționale ale jocului. Normal că această convingere despre care vorbeam mai sus nu a fost făcută pe principii ideologice și de bună caritate, ci contra unor sume de bani foarte mari. Așadar, gândiți-vă și voi, sunteți niște producători de jocuri de nivel mediu sau mic, vreți să lansați un simulator de fotbal care să lase lumea cu gura căscată, dar parcă aveți niște rețineri cu privire la impactul asupra pieței deja formate de EA Sports. Totul va fi raportat la performanțele anterioare ale seriei FIFA și, în special, la performanțele ultimului joc de fotbal ale celor de la EA. Parcă nu îți mai dă ghes inima să îți bagi aproape toți banii într-un proiect ce ar putea fi distrus de la apariția sa pe piață de către consumatori, doar pentru că nu scrie pe el EA Sports și nu îți urlă de la început că "It's in the GAME!".

Păcat... Mă cam doare inima că nu văd un adversar pe măsura lui EA, care să riște și să încerce să spargă monopolul impus de aceștia.

Subita descărcare nervoasă

După ce jucasem NHL 2003 și mă încurcasem în toată liota aia de meniuri, prima dată când am pornit FIFA 2003 am făcut-o doar cu jumătate de inimă. Mă așteptam la un stufăriș plin de liane atârnate care mai de unde apucă. Când colo, mare minune mare, totul era extrem de simplu. Foarte simplu! După cum spunea Mitza: "Chiar prea simplu". Nu prea am înțeles eu unde vrea el să bată, deoarece, după părerea mea, cu cât mai simplu cu atât mai bine. Totul este atât de user-friendly, atât de frumos, atât de la îndemână... Dar nu mai seamănă deloc cu meniurile anterioare ale seriei și cu toate astea nu este nici o problemă. Este o schimbare în bine și nu în rău. Culorile sunt calde, pastelate, ușor reconfortante și bine dozate din pensulă. Toate astea pe o muzică care m-a uns la inimă. Atât de multe melodii nu am mai auzit pe nici un alt soundtrack de joc. Să nu mă înțelegeți greșit; sunt în număr de


Faza fixă

14, dar pentru fiecare dintre ele cei de la EA au plătit drepturile pentru a le folosi. Sunt toate melodii ce sunt în vogă prin cluburile actuale și nu sunt nici pe departe depășite. Nume ca Safri Duo, Kosheen, Ms. Dynamate și altele sunt prezente de-a lungul întregului joc. Acesta este un alt indiciu asupra sumei impresionante de bani ce a fost investită în acest joc. Muzica este un element al jocului care te face să pierzi timp cu plăcere prin meniuri, pentru a-ți forma echipa după propriile standarde, pentru a face setările de dinainte de meci sau pentru a achiziționa jucători de la alte cluburi.

Cu o asemenea ambianță sonoră plăcută, jocul ar fi primit o notă maximă la sunet, dacă nebunii ăia de comentatori și-ar fi ținut gura. Pe cât de plăcută este muzica din meniuri, pe atât de neplăcut este și comentariul de care beneficiem în timpul jocului propriu-zis. Toată lumea cunoaște elementul sonor, plăcut până acum, furnizat de simpaticul accent scoțian al unuia dintre comentatori. Ei bine, acum acest accent este atât de pronunțat încât zgârie pe creier. Dar ar fi fost bine să fie doar atât. Pe lângă achiziționarea acestui accent, comentariile și-au pierdut din farmec. Nu mai sunt deloc pline de dinamism. Dacă nu joci și asculți comentariile, acestea nu te fac să întorci capul să vezi unde se joacă fotbal. Parcă se comentează un meci de cricket între două septagenare somnolente. Din când în când, probabil în urma unui îndemn mai ghiontit al unuia de prin jur, unul dintre comentatori se trezește să țipe numele unui jucător, total d-a-mboulea. Singura vină a jucătorului a fost că a ținut mingea mai mult de 5 secunde la picior, nu de alta, dar era la el în careu și primul jucător advers se afla la o distanță de ceva ani-lumină buni. Problema cu care am dat eu nas în nas a fost faptul că nu am putut tăia sonorul comentariilor, deși nu știu dacă datorită unui bug din joc sau pentru simplul motiv că, pur și simplu, nu se poate scoate comentariul.

RYAN JOSEPH GIGGS

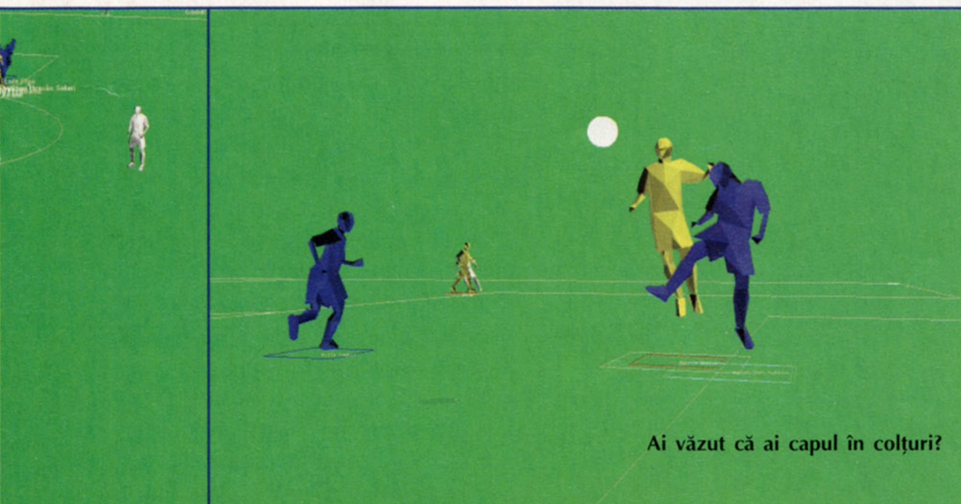
Locul nașterii: Cardiff, Țara Galilor
Data nașterii: 29 noiembrie 1973
Înălțime: 1,80 metri
Greutate: 68 kilograme
Echipa de club: Manchester United
Echipa națională: Țara Galilor



Cu ce se poate lăuda

FIFA 2003 are câteva chestii noi și interesante. Cel mai bun lucru pe care l-au făcut producătorii a fost acela de a schimba modul în care se execută loviturile libere, penalty-urile și corner-ele. Acum nu mai ai săgeata aia nesimțită care se îmbârligă pe ecran și pe care se plimba un potențiometru. Acum este mult mai simplu. În cazul loviturilor libere care au o șansă să ajungă pe spațiul porții, apar o țintă în poartă ce poate fi așezată oriunde îți dorește inima și un sistem de pendulare peste probabilitatea unui șut puternic și precis. Pentru a mă face înțeles mai ușor, voi face o comparație cu jocurile de baschet, unde, în cazul loviturilor de pedeapsă, o minge își tot schimbă mărimea într-un timp foarte scurt, iar dacă ai capacitatea de a o prinde când este de mărimea cea mai mare, atunci mingea sigur intră în coș. Pe același sistem s-a mers și în FIFA 2003. Dacă vei reuși să prinzi indicatorul pe culoarea verde, atunci sigur mingea va intra în poartă pe unde vroiai tu. În cazul loviturilor libere ce se execută prea departe de poartă și în cazul loviturilor de colț, ținta va apărea pe teren și, în funcție de precizia de care dai dovadă la oprirea indicatorului, mingea va ajunge în punctul dorit. Viteza cu care se mișcă acest indicator și mărimea zonei verzi depind de calitățile reale ale jucătorului ce execută șutul. Astfel, Beckham, cunoscut pentru precizia șutului său din lovituri libere, va avea mult mai puține probleme în a găsi cu "beșica" colțul plasei, decât Cristian Chivu, care în schimb este mult mai bun la dribling.

Diferențele dintre jucători sunt notabile. Sunt peste 150 de jucători cărora li s-au plătit drepturi de autor asupra mișcărilor unice de pe urma cărora au ajuns atât de cunoscuți, pentru abilitățile lor recunoscute sau pentru fețele lor ce vând produse în valoare de milioane de



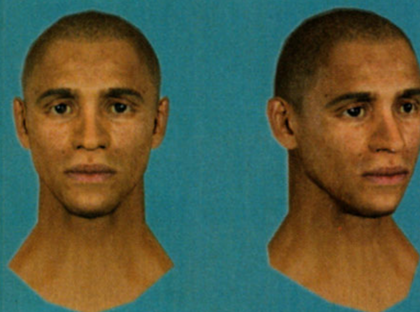
Ai văzut că ai capul în colțuri?



Uite păsărica... Te-am fentat!

dolari. Dintre acești 150 de jucători, cei mai importanți beneficiază de filme unice pentru ei în cazul în care dau gol, ratează, faultează sau sunt faultați. Astfel, nu vom mai vedea aceleași trei filme în urma fiecărui gol, în care se schimbă doar protagonistul. Acum fiecare va face ceea ce știe și poate: Roberto Carlos se va da peste cap, Figo va scoate tricoul și îl va arunca înspre tribune și tot așa. Grija pentru detaliu este dusă la extrem în acest joc.

După cum vedeți și din pozele din articol, fețelor jucătorilor li s-a acordat o atenție deosebită. Fiecărui jucător important i s-a făcut un mulaj al feței, iar apoi acestea au fost introduse în joc. Nu doar fețelor li s-a acordat această atenție specială, ci și părului, staturii și greutății. Diferențele de gabarit între jucători sunt foarte clare acum și câteodată stai și te întrebi cum naiba ai putut tu să îl trimiți pe Roberto Carlos să îl marcheze pe Kanu. Știu că este un exemplu prost, pentru că niciodată nu îl vei trimite pe Roberto Carlos la marcaj, dar un alt jucător mic de înălțime nu mi-a venit în minte.







ROBERTO CARLOS DA SILVA

Locul nașterii: Garca, Brazilia
Data nașterii: 10 aprilie 1973
Înălțime: 1,68 metri
Greutate: 79 kilograme
Echipa de club: Real Madrid
Echipa națională: Brazilia

Muncă de fotbalist

Cei trei jucători vedetă ai acestui joc, Giggs, Roberto Carlos și Davids, nu au semnat pur și simplu o hârtie pentru a-și da acordul pentru câteva poze. Nici pe departe. Ei au fost puși la treabă zile întregi. Cu tot felul de senzori agățați de ei, au fost nevoiți să dea cu șutul în minge ore în șir. Ore în șir ei au alergat cu o minge la picior făcând întoarceri și preluări care mai de care mai sofisticate și mai spectaculoase. Au executat lovituri libere din toate unghiurile posibile și au sărit la cap și foarfeci până la comanda STOP. Dar nu trebuie noi să le plângem de milă, pentru că au făcut toate acestea contra unor sume de bani substanțiale și le-au făcut bine. Rezultatul se vede. FIFA 2003 beneficiază de cele mai reale mișcări de până acum. Toate acestea doar pentru bucuria noastră de gameri înrăiți. În afară de aceste mișcări spectaculoase și de o mai bună cizelare a jucă-

torilor estetic vorbind, din punct de vedere grafic nu mai sunt alte îmbunătățiri față de ultimul joc al seriei. Nici publicul, care de foarte multă vreme se învârte în jurul camerei și nu în jurul mingii, nu s-a schimbat. Tot același public 2D, ce abundă de sprite-uri și pixelat la maxim, ne încântă privirile.

Ziceam la începutul părții a doua a articolului că cea mai bună chestie pe care au făcut-o producătorii a fost să schimbe sistemul de executare a loviturilor libere. Trebuie să rectific. Cea mai bună chestie a fost eliminarea elementului arcade din joc. Sunt foarte mulțumit că jucătorii nu mai lasă urme în spate în funcție de cât de repede aleargă sau că mingea nu mai este cu reacție. Ar fi fost chiar păcat să se păstreze acele elemente de arcade în cel mai popular simulator de fotbal, care se vrea foarte apropiat de realitate. Nu aș avea nimic împotriva introducerii lor în joc, dacă o să îl văd pe Owen că se mai împarte în alți cinci jucători pe teren sau dacă în urma unui șut de-al lui Rivaldo mingea capătă irizații portocalii, forma unui tub de spray 8x4 și miros de levănțică. Până când aceste lucruri se vor întâmpla, eu vreau să văd un joc în care mingea e minge, iar jucătorul nu e Saber Rider.

Cum stăm cu joaca

Cu joaca stăm bine. S-au făcut schimbări masive la gameplay. Acum trebuie să ai grijă mare la șuturi și la pase. Nu mai merge cum mergea până acum. În plus, tastele nu mai sunt aceleași. Acum s-au modificat și mi-a luat destul de mult timp până să mă obișnuiesc cu ele. Elemente noi în gameplay îl fac mult mai incitant. Printre cele mai spectaculoase, dar și cele mai rar întâlnite, se numără golul din greșeală. Să nu înțelegeți greșit. Nu este golul dat din pasă sau golul primit de la 50 de metri pentru că portarul era la cules de floricele, ci golul dat din luft. Pasa impecabilă, jucătorul demarcat perfect, șutul pregătit de cinci minute, portarul direct pe traiectoria mingii. Dar când mingea trebuie lovită.. Stupoare!... Șuteorul lufteaza, mingea este doar ștearsă cu exteriorul și toată lumea se uită la portar cum este la cinci metri în aer, într-un looping superb, dar total inutil pentru că mingea trece de linia porții în partea total opusă a porții cu doar 50 cm pe secundă și nu cu 500 de metri cum era de așteptat. În aceeași categorie mai intră și loviturile cu capul,

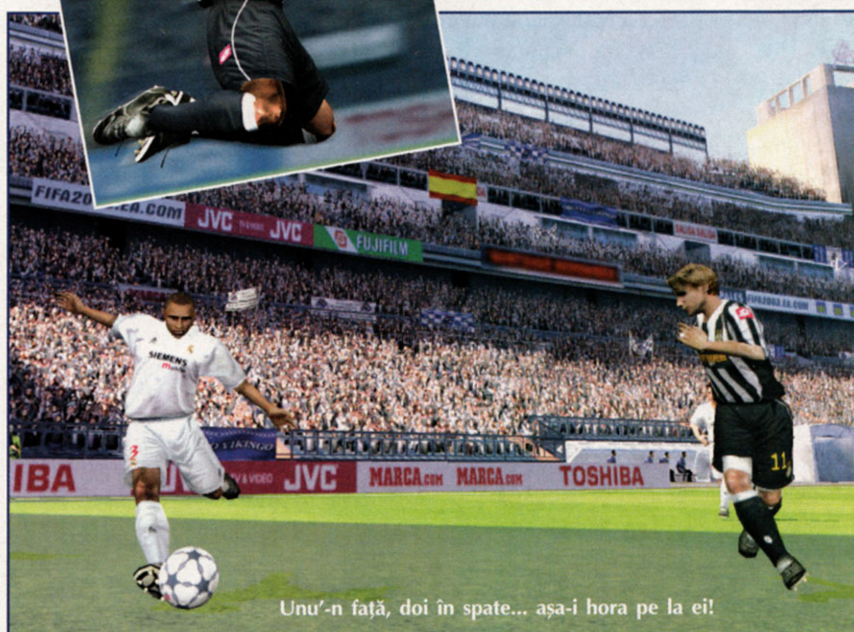
EDGAR DAVIDS

Locul nașterii: Paramaribo, Surinam
Data nașterii: 13 martie 1973
Înălțime: 1,69 metri
Greutate: Ținută la mare secret
Echipa de club: Juventus
Echipa națională: Olanda









Unu'-n față, doi în spate... așa-i hora pe la ei!



Pe 5000 că îi dau gol?


Avea 20 de kile și era atâta...



Băi Zidane, ți-a cam ieșit capul prin păr

pe care trebuie să le gândești foarte bine înainte de a le efectua pentru că sunt greu de executat cu succes. Pasele sunt mai puțin precise și mult mai ușor de interceptat, tackling-ul se face mult prea ușor, chiar prea ușor, iar driblingurile au prea puțin efect asupra apărătorului.

Acum bara de Space nu mai execută comanda de un-doi, ci este butonul ce îl va lansa pe atacant într-o serie de driblinguri spectaculoase. Dar lucrurile s-au schimbat față de FIFA 2002. Sunt jucători ce nu sunt în stare să facă o simplă dublă pe picior și sunt alții ce sunt în stare să meargă în mâini cu mingea pe vârful nasului până în poarta adversă. Contează imens jucătorul pe care îl alegi să ducă mingea până în apropierea careului advers, unde să o paseze spre un bun șuteor. Jocul pe echipă este cel ce va câștiga meciul. Fără să știi ce face fiecare jucător de pe teren și fără să îl folosești pe fiecare în parte nu vei putea face față adversarului pe nivelurile superioare de dificultate.

FIFA 2003 este, după cum ne-am obișnuit în seria FIFA, un bun simulator de fotbal. Are ceva inovații la gameplay, dar prea puține la capitolul grafică. Sunetul este mediocru și spun asta deoarece majoritatea timpului îl petreci cu urechea la replicile insipide ale celor doi comentatori și prea puțin la muzica bună a meniurilor. Lipsa (din nou) a unei sesiuni de antrenament unde să poți exersa loviturile libere cu noul sistem de executare este un alt punct în minus la capitolul gameplay. Jocul per total nu este o capodoperă, dar este jucabil. Aștept să văd ce ne aduce următorul.

■ Koniec



Titlu	FIFA 2003
Gen	Simulator Sportiv
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minimum 60 MB
ON-LINE	www.fifa2003.com

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

7.8



Ce căutăm noi pe frigul ăsta pe teren?!


Aragorn voinicul


Frodo Talpă de Iepure

Lord of the Rings

O problemă de succes

"...și Frodo își scoase bâta nevrăjită și de aprox. 30 de cm lungime. Privirea sa se încrucișă cu cea a vârcolacului, care era mai mult lup sau poate era un lup mai mult vârcolac. Deși sângele îi înghețase în vene, mâna era încă destul de caldă, de la băț. Se încruntă și se repezi către biata jivină care tocmai cina, înfruptându-se dintr-un hobbit riveran. Se lăsă purtat de greutatea bâtei care lovi una dintre mustățile animalului. Sângele țâșni în toate părțile. Îi descoperise punctul sensibil. Rând pe rând îi răni toate mustățile. Zgomotul cu care bucățile de favoriți lupești izbeau pământul strămoșilor lui îl duse cu gândul la vremurile în care 80% din Hobitton era decimat de o barză care credea că trebuie să aducă copii oamenilor. Zâmbi, gândindu-se la imbecilitatea acelor homo sapiens care nu știau de ce fetițele lor rămâneau gravide la un an și jumătate. Între timp, vârcolupul își dădea sufletul printr-o briză puturoasă ce îi dezgoli lui Frodo fața aceea plăcută, ca de copil, dar umbrită oarecum de cearcănele atâtor nopți de discotecă. Hobbit-ul înotă la mal după ce lacul de sânge în care era începuse să dea semne de cimentare sau, în limbaj popular, coagulare. Întâi folosi stilul Voiniceasca, apoi Fluture și în final făcu o Plută de odihnă. Privi înainte și se hotărî să nu vândă încă inelul acela din aliaj de titan suflat cu aur, pe care-l primise de la Bilbo B., pescarul satului."

Noi, cei voinici

Deși pleata lată a lui Aragorn ar putea să ne distragă atenția unora dintre noi, totuși nu pot să nu văd realitatea din spatele jocului. Adică, succesul filmului fiind atât de mare, Black Label Games și Surreal Software s-au gândit să ia în considerare mina de aur pe care ar putea-o reprezenta producerea unui joc pe aceeași temă. Ideea a fost bună, dar, din nefericire pentru toată lumea, prost implementată. Într-adevăr, ei au încercat să urmărescă linia cărții, dar și-au dat seama la un moment dat că povestea este prea lungă și au scurtat-o. Astfel, avem de-a face cu vreo 6 ore de joc în care trebuie să suportăm niște puzzle-uri stupide și fără nici un pic de originalitate, unde mai pui luptele cu zeci de monștri, care mai de care mai idiot implementați. Adică, dacă vă aduceți voi aminte dintr-o carte de lupte cu păianjeni uriași să-mi spuneți. OK, de pădurea conștientă de sine știu, dar în rest... Pe parcursul acțiunii veți avea posibilitatea să preluați controlul lui Frodo, la început, apoi Gandalf și Aragorn. De departe, singurul lucru pozitiv în tot jocul este atunci când lupți cu Aragorn care face niște scheme nemaipomenite și e cel mai voinic. În rest, cu Frodo e frustrant, pentru că nu are nimic special, iar cu Gandalf înnebunești când e vorba de folosit vrăji. Până aici balanța înclină spre mediocru. Dar cine știe? Poate grafica și sunetul merită? Să nu ne pripim.

Să vedem cum se aude

De văzut se vede bine, mai ales dacă aveți un monitor de calitate. Însă ceea ce se vede este undeva la mijloc. Calitatea grafică este medie, dar se "scoate" oarecum prin design-ul peisajului. Din nefericire, dacă aș fi văzut mai mult de două tipuri de peisaje, indiferent de aspect, mi-ar fi fost mult mai ușor să-i găsesc un punct bun jocului. Așa, trebuie să apelez la indulgență. De auzit, se aude perfect normal, nimic special sau ieșit din comun, nimic înfricoșător sau impresionant. Așadar, cu foarte multă indulgență, declar acest joc mediu și închid cazul. Păcat de banii și energia investite, precum și de timpul pierdut al redactorilor de pretutindeni.

■ **Locke**

Titlu	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
Gen	Act-Adv
Producător	Surreal Software
Distribuitor	Black Label Games
Procesor	P II 600 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.lotr.com

Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	5/10

6.2



Din ce în ce mai bine?

La sfârșitul review-ului de Morrowind de acum câteva luni, aminteam de acele plug-in-uri create de fanii jocului și a căror menire era (și încă mai este) aceea de a mări durata de viață a jocului și de a-l îmbunătăți acolo unde era nevoie. Din momentul în care au pus la dispoziția jucătorilor o unealtă atât de complexă și eficientă cum este Construction Set-ul din Morrowind, cei de la Bethesda ar fi putut să-și pună mâinile în sân și să se rezume la a oferi patch-uri și plug-in-uri periodice. Tocmai de aceea am fost surprins să aflu, la doar câteva săptămâni de la lansarea jocului, despre continuarea la care cei de la Bethesda deja lucrau. Tribunal a fost anunțat ca fiind un produs de sine stătător ce va aduce cu sine o continuare a poveștii și o mulțime de îmbunătățiri jocului original.

Vechi și noi

După instalarea Tribunal-ului și după câteva reprize de somn, personajul tău va fi atacat de către un membru al Dark Brotherhood-ului, o organizație eminamente criminală la ale cărei servicii a apelat un dușman de-al tău, eminamente necunoscut. Investigațiile te vor conduce în capitala Morrowind-ului, și anume Mournhold.

Nu vă așteptați ca Tribunal-ul să fie un joc de dimensiunile Morrowind-ului, nu vă așteptați la schimbări majore în gameplay și nu vă așteptați la o mulțime de locații noi. Astfel, pe lângă Mournhold, Tribunal îți va conduce pașii prin Clockwork City al lui Sotha Sil și prin


Mercenar, pack-rat, scrib și rat. Sau: măi băieți, mă!


Nici nu vă imaginați cât de bine arată armura de pe băiatul ăsta

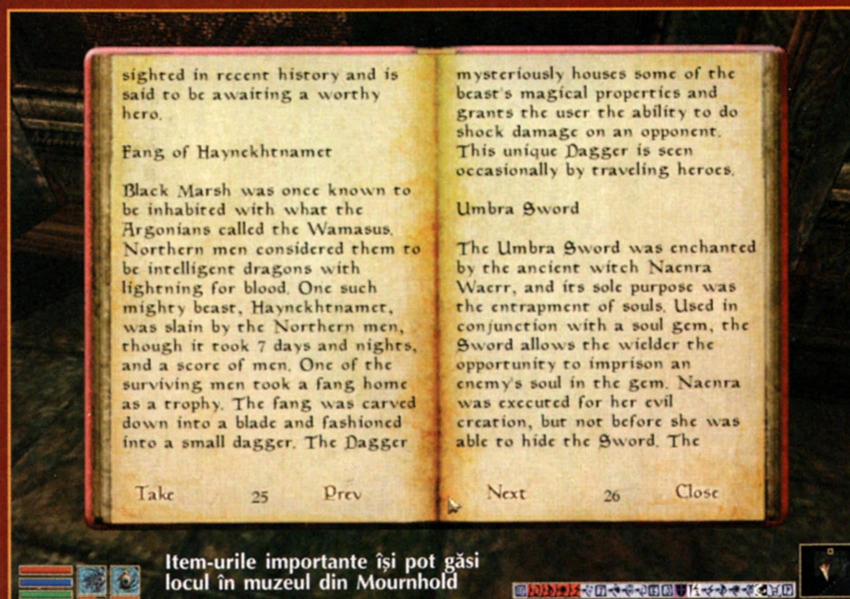
subteranele orașului-capitală Morrowind. Dacă nu ați realizat până acum, toată acțiunea din Tribunal se va petrece în orașe și subterane, zone oarecum limitate în comparație cu vastele întinderi din Morrowind. Asta este cea mai vizibilă diferență dintre Morrowind și Tribunal și se înscrie perfect în linia adoptată de producători pentru acest "plug-in al plug-in-urilor".

De ce spun asta? Pentru că (o să vedeți și voi), pe când Morrowind este un joc deschis, fără prea multe limitări, dar care tocmai din aceste cauze îți oferă o experiență "diluată", Tribunal este mai mic, mai compact, limitat, dar lucrurile se întâmplă mai des, mai repede, firul epic este mai dens, iar lumea pe care o reproduce una mai agitată și mai plină de evenimente.

Se poate spune că nivelul de dificultate din Tribunal este ceva mai ridicat decât cel din predecesorul său, la asta contribuind și noii inamici introduși de producători (goblins, liches etc). Asta nu înseamnă că jocul este unul greu, doar că luptele pe care le vei da îți vor pune mai multe probleme decât înainte. De asemenea, au fost introduse noi armuri, dar, din păcate, nici o nouă vrajă.

Jurnalul a fost de asemenea îmbunătățit, având în vedere că el a fost ținta unui număr imens de critici. Noul sistem îți permite atât sortarea alfabetică, cât și pe quest-uri a tuturor însemnărilor din jurnal, ceea ce te ajută foarte mult, având în vedere faptul că nu va mai trebui să-ți irosești minute prețioase căutând un indiciu prin stufosul tău jurnal.

Interesant este faptul că producătorii au integrat o serie de plug-in-uri dezvoltate de jucători pentru Morrowind în Tribunal. Cel mai bun exemplu este introducerea unui pack-rat, un șobolan pe care îl poți folosi ca animal de povară. Pe lângă acesta, poți "cumpăra" o armată de scribi sau șobolani care să te ajute în lupte. Cel mai mare aliat se dovedește a fi însă un mercenar pe care îl poți angaja pe o perioadă de 30 de zile și pe care îl poți echipa după bunul plac. Toate bune și frumoase, însă toți acești "amici" s-ar putea să te încurce mai mult decât să te ajute. Asta deoarece pathfinding-ul este încă una dintre problemele pe care cei de la Bethesda nu le-au rezolvat. Așa că fiți atenți să nu pățiți ca mine și să vă treziți că, după ce ați încărcat șoricelul cu pricina cu două săbii de o valoare inestimabilă, acesta se pierde prin oraș, blocat probabil după vreun colț sau la baza unei scări. Încă îl mai caut...



Item-urile importante își pot găsi locul în muzeul din Mournhold

Harta poate fi acum umplută cu notițe gen "Berărie!!!" sau "Maria!!!" pentru a-ți aminti de locurile importante prin care ai trecut și la care mai vrei să te întorci în viitor. După cum v-am mai spus, locațiile prin care te vei plimba par mai aglomerate, oamenii mai fericiți... dar una dintre cele mai importante schimbări (prin ceea ce promite pentru viitor) se găsește undeva în subterane. Astfel, într-una dintre misiuni îți vei găsi drumul blocat de o sumedenie de bolovani, pietre și pietricele. Ce lipsea în Morrowind? Așa, interacțiunea cu mediul... aproape zero. Ce se întâmplă în Tribunal? Pui mâna pe niște dinamită, o lipești de primul bolovan și BOOM, drumul este liber. Nu este mult și probabil că majoritatea jucătorilor nu i-au acordat atenție, însă gândiți-vă că ăsta era unul dintre cele mai mari minusuri ale Morrowind-ului, iar faptul că producătorii au plecat urechea la doleanțele fanilor și au adus o asemenea schimbare, chiar dacă infimă, nu poate decât să te ducă cu gândul la schimbările care vor avea loc de acum încolo.

Chiar dacă din punct de vedere al luptelor, Tribunal nu este pentru începători, în rest jocul este ceva mai simplu, pentru că, după cum am spus, concentrația ridicată de evenimente și indicii pe metru pătrat nu face decât să ajute jucătorul. Este însă surprinzător modul în care producătorii au reușit să introducă elemente orientate spre veteranii seriei The Elder Scrolls sub aparența unui joc pentru "neinițiați". Ce pot să vă spun, umblă zvonurile că îl vei întâlni pe Wayrest Kid, pentru cei care își aduc aminte de Daggerfall...

La mai mare!

Tribunal este, ca să spun așa, un bonus pentru toți cei care au jucat cu plăcere Morrowind. Este, în mare, același joc, dar aduce destule îmbunătățiri încât să devină mai interesant decât un plug-in obișnuit.

Dacă Morrowind a reprezentat primul pas spre un RPG total, Tribunal vine ca o reînnoire a promisiunii făcute de Bethesda și ca o dovadă clară a faptului că "băieții ăștia știe ce face!".

Le ținem pumnii și așteptăm să ne surprindă în continuare... cum sună The Elder Scrolls IV, eh?

■ Mitza

Titlu	The Elder Scrolls III: Tribunal
Gen	RPG
Producător	Bethesda Software
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie RAM	128MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.elderscrolls.com

Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	9/10

8.4

PATCH PE CD LEVEL IANUARIE 2003

WALLPAPER PE CD LEVEL IANUARIE 2003

AGE of MYTHOLOGY

Un Age of Empires așa cum ni l-am dorit dintotdeauna

Coșulețul cu mure se umplea cu carne, în timp ce subsemnatul râdea de se ținea de spătarul scaunului pe care stătea Sergio (aka ThE_eNd), prin 1997. Era un demo de Age of Empires și, după alte RTS-uri care ne-au făcut impresie mai mult sau mai puțin bună (Dune II, Dark Colony, Earth 2140, Warcraft), era ceva ce nu mai văzusem, ce nu mai auzisem și, mai ales, ce nu mai jucasem niciodată. Ensemble Studios a făcut pur și simplu ravagii la vremea respectivă. Dar supremația totală în domeniul RTS-urilor a venit odată cu Age of Empires II, care a devenit, în cele din urmă, una din cele mai jucate strategii din toate timpurile, care s-a detașat atât de seria Warcraft, și cât și de Starcraft prin menținerea, pe cât posibil, pe linia realității istorice.

În condițiile acestea, era de așteptat ca Microsoft să nu lase concurența să se bucure în liniște de Warcraft III și, deși cu destul de multă întârziere, după o grămadă de poze pre-release, impresii, articole și interviuri, Ensemble a finalizat Age of Mythology, lansat în noiembrie.

Under and in

Cei care au avut chiar și un contact minim cu mitologia (chiar și cu puținul din Legendele Olimpului ale lui Mitru), imposibil să nu fi fost măcar un pic fascinați de toată tevatura din Olimp. Dacă au urmat și lecturi din Iliada și Odiseea, fascinația s-a cimentat. Mă număr prin-


Când Arkantos strigă, vitejii sunt albaștri


Armată de bronz și coloși de aur


Phoenix@Abu Simbel

tre cei care au avut ocazional contact cu zeii ☺, așa că nu m-am mirat de reacția de bucurie efervescent-contagioasă pe care am avut-o când am instalat Age of Mythology. Văzusem poze și filme, care nu făcuseră decât să contribuie la mitul pe care deja mi-l creasem în jurul jocului.

Și am jucat. Nopți și zile întregi mi le-am petrecut și, în cele din urmă, mi le-am pierdut cu Age of Mythology. M-am familiarizat într-o asemenea măsură cu povestea încât nu făceam altceva decât să joc pentru a vedea cum vor evolua lucrurile. Pe scurt: Arkantos pleacă din Atlantida la Troia unde pune umărul la căderea zidurilor, dar de acolo pleacă înspre Grecia și apoi prin Erebus (Iad) ajunge în Egipt, unde o ajută pe Amanra să recupereze părțile corpului lui Osiris și îl împiedică în repetate rânduri pe Gargarensis să deschidă porțile Tartarului să-i elibereze pe titani și să îl mulțumească pe Poseidon ca să îl facă zeu și după aceea Arkantos ajunge în Midgard unde e încă o poartă spre Tartar și îi salvează pe nordici de la Ragnarok și de acolo pleacă din nou în Atlantida unde îl omoară pe Gargarensis care încerca să deschidă ultima poartă spre Tartar și distruge statuia vie a lui Poseidon și îl omoară pe Gargarensis și Atlantida este distrusă. Clar?

Povestea este, evident, un ghiveci. La început m-a fascinat, dar spre final am ajuns la concluzia că mă uit la un film de mâna a doua, în care joacă eroi a căror unică legătură cu antichitatea este îmbrăcămintea. Limbajul și atitudinea îmi aduc mai mult aminte de filmele americane de acțiune cu eroi analfabet de musculoși de prin anii '80-'90 decât de filmele istorice.

Și totuși, farmecul jocului nu rezidă în poveste. Cei de la Ensemble au reconstruit într-o mare măsură panteoanele


Un port (nu chiar) liniștit

grec, egiptean și nordic și au atribuit fiecărui zeu (major sau minor) upgrade-uri separate pentru unități/clădiri, precum și God Powers și unități mitologice specifice. De fapt, aici rezidă marea diferență între Age of Empires și Age of Mythology, în afară de trecerea de la 2D la 3D.

Și totuși, Age of Empires

Cei familiarizați cu seria AoE se vor simți în Age of Mythology ca acasă. Prea puțin s-a schimbat în ceea ce privește gameplay-ul propriu-zis. Clădirile s-au menținut practic intacte (archery range, barracks, dock, mill, tower, blacksmith etc.), chiar și ca reprezentare. Templul are un rol mult mai important, pentru că a devenit sursa de unități mitologice. În schimb, a dispărut piatra ca resursă. În Age of Mythology te dezvolți cu ajutorul veșnicei combinații "piatră, lemn și aur", la care se adaugă acum Favor (sau grația divină pogorâtă asupra jucătorului). Fără Favor este imposibilă dezvoltarea în epocile superioare (Heroic și Mythic), mai ales că upgrade-urile oferite de zeul ales înainte de evoluția spre o nouă epocă presupun "cantități" apreciabile de Favor. Interesant este însă cum au reușit producătorii să implementeze "recolta" de Favor. La greci se obține prin trimiterea unui număr de țărani la templu întru rugăciune.


Gargarensis – mare, ciclop și cu trident

Egiptenii apelează la monumente (dedicate sătenului, soldatului, faraonului, zeilor etc.) pentru a obține Favor. Cu cât monumentul este mai mare, cu atât Favor-ul se obține mai rapid. În fine, nordicii obțin Favor doar prin luptă. Cu cât dau mai mult cu barda & toporul, cu atât zeul este mai încântat.

Dacă tot discutăm despre inedit în AoM, atunci aici își are locul și ideea producătorilor de a schimba radical modul de joc în campania cu nordicii. Age of Mythology este primul joc de acest gen în care construcția și repararea clădirilor nu se realizează cu țărani (cum se întâmplă în cazul grecilor sau al egiptenilor), ci infanteriștii sunt cei care se ocupă de aceste corvoade. În campania cu nordicii țăranii există în continuare, dar se ocupă doar cu fermele și cu



obținerea resurselor. Pentru extragerea aurului, producătorii au introdus dwarfii, care sunt mult mai eficienți la mine, dar nu prea se descurcă cu lemnul și cu mâncarea. O altă noutate este posibilitatea transformării țăranilor/dwarfilor în infanteriști, care se descurcă onorabil chiar și în cazul unor atacuri puternice. Avantajul folosirii infanteriștilor pe post de constructori este acela că fortificarea unei poziții proaspăt cucerite se realizează mult mai ușor. Pe de altă parte, e ciudat să fii nevoit să ai la dispoziție în permanență soldați pentru construcție...

Problema este că din AoE nu s-au păstrat doar lucrurile bune. AI-ul a rămas în aceeași stare jalnică și nu va înceta să trimită la infinit, în același ritm, același set de unități prin același loc. O asemenea "atitudine" tinde să pună probleme doar la început, pentru că, odată fortificată poziția, AI-ul va pierde în permanență. Un singur lucru s-a schimbat în avantajul AI-ului, dar care tot nu depinde de computer. Este vorba despre puterea de rezistență și de foc a zidurilor, respectiv a turnurilor și a fortărețelor (urmașe ale castelelor din Age of Kings). Cu alte cuvinte, practic nu mai pot fi create defensive statice. Este imposibil ca un zid de turnuri însoțit de două fortărețe (ceea ce constituia o defensivă ideală în AoK) să reziste unei secvențe de atacuri bine gândite fără suportul unităților de infanterie, cavalerie, al arcașilor și al unităților mitice. S-a terminat cu ideea că "m-am baricadat, dorm liniștit". La fiecare atac al inamicului este nevoie de prezența jucătorului.

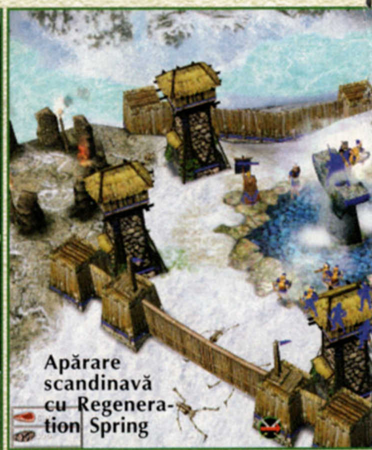
Altă noutate: eroii. Ei sunt niște "adevărați" cu atacuri speciale (care apar însă și la unitățile mitologice), dar al căror avantaj este că li se reface energia. Într-un târziu, în campania cu nordicii, am ajuns la concluzia că unele misiuni din Age of Mythology pot fi terminate doar cu ajutorul eroilor, fără a mai fi nevoie de armate gigantice (cu condiția să existe un erou cu abilitate de healing). Pe de altă parte, jocul se rezumă de multe ori la măceluri: nimic nou în seria AoE din acest punct de vedere. Noroc cu limita de unități, care duce până la 200, dar care presupune folosirea unui sistem superputernic (un P4 cu GeForce 4 e chiar necesar pentru detalii maxime și lupte cu sute de unități).

Farmec maritim

Age of Mythology are grafică superbă. Este cel mai frumos RTS 3D pe care l-am văzut vreodată. Și poate ce m-a fascinat cel mai mult a fost marea (fără de care nu se poate vorbi despre mitologie grecească). Marea din AoM arată extraordinar: viață marină, alge, bancuri de pești, păsări și un luciu fin vizibil doar dintr-o anumită poziție a camerei. Din acest punct de vedere, Age of Mythology m-a atins la punctul sensibil: frustrarea pe care o simt atunci când un joc 3D nu-mi permite să-mi aleg unghiul din care să privesc acțiunea, cum se întâmpla în Warcraft III. Totuși, Warrior Kings rămâne singurul RTS care te lasă să "stai pe jos". Însă camera mobilă și nivelul de zoom apreciabil îți permit totuși în AoM să privești jocul cum îți dorești.

Modelele unităților sunt destul de complexe (este fenomenal modul în care a fost realizată animația în cazul unora, cum ar fi Sfinxul egiptean, care are mișcări veridic-felinice). Însă peisajul care m-a fascinat a fost un mic golf, închis de un zid enorm și de un far, la crepuscul (jocul nu are ciclu zi-noapte, însă timpul misiunilor variază). Soarele bate cald și întregul peisaj respiră calm și pace (mai ales că intrarea în radă este păzită de o flotă gigantică). În fine, maniacii graficii frumoase au datoria să joace Age of My-


Dacă îl superi pe tata Zeus...


Apărare scandinavă cu Regeneration Spring

Sub pământ e temple frumoase

thology și să facă plimbările de rigoare prin Atlantida, Troia, Egipt, Erebus (un iad plin de vulcani și ruine), Midgard și chiar și locuri din visele lui Arkantos (vizitat foarte des de o doamnă respectabilă, Atena pe numele său de fată).

Muzica... aici îl las pe Koniec să intre în scenă, că doar și-a luat empetreiurile din AoM și le-a pus în playlist-ul Winamp. "E muuuzică", spune Koniec, păsându-i foarte mult de rugămintea mea de a-și exprima o părere coerentă despre soundtrack-ul din Age of Mythology. Așadar, mă văd obligat să o exprim eu: "Eeeee muzică". Excelentă. Ascultați-o când vă e poftă de ceva bun.

Over and out

S-a gătat spațiul. Concluzia este că Age of Mythology rămâne, în ciuda celor peste 30 de misiuni gigantice (care mi-au mâncat mai mulți nervi decât timp), un joc de multiplayer, unde are o cu totul altă savoare decât în singleplayer. Așadar, puneți mâna pe el, chemați prietenii și cuceriți mitologic tot. Tot!

■ **Mike**



Titlu	Age of Mythology
Gen	RTS
Producător	Ensemble Studios
Distribuitor	Microsoft Game Studios
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1GHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.ensemble-studios.com/aom

Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	6/10
Impresie	9/10

7.6





De la apropiere, jocul arată aproape bine



Iron Storm

Dacă Hitler n-ar fi existat, atunci...

Chiar așa? Ce s-ar fi întâmplat dacă Hitler nu și-ar fi pus căpăt zilelor în modul în care a făcut-o, deoarece ar fi dus o viață anonimă, total diferită de cea care l-a propulsat în paginile istoriei mondiale? De ce să nu fi ajuns Hitler unde a ajuns? Pentru simplul motiv că Primul Război Mondial nu s-a încheiat atunci când s-a încheiat și ar fi dus-o mult și bine, chiar până în zilele noastre. Iar Hitler ar fi rămas toată viața un funcționar anonim dintr-o țară ca oricare alta. Iată o întrebare pe care nu mulți dintre noi și-au pus-o și, cu siguranță, nimeni nu are răspunsul exact. O alternativă a istoriei ne-o oferă însă 4X Studio în jocul pe care l-au lansat recent: Iron Storm. Ei se folosesc de acest pretext pentru a scoate pe piață un shooter. Să vedem un pic ce este de capul lui.

Un secol de pierzanie

Primul Război Mondial a început în 1914 și continuă și în anul 1964, perioada în care se desfășoară acțiunea din Iron Storm. Personajul malefic nu este Hitler (după cum v-am spus, el nu a mai apucat să ajungă în fruntea Germaniei, deoarece întreaga lume era în război încă din 1914), ci Baronul Ugenberg. Acesta a visat într-o noapte că ar trebui să construiască un imperiu ruso-mongol care să se întindă de la Atlantic până prin preajma țărișoarei noastre. De partea cealaltă se află aliații, cei care și-au trimis trupele să lupte pentru o cauză nobilă, înfrângerea baronului, dar și cei care proftă financiar de pe urma războiului.

Jucătorul va intra în pielea locotenentului James Anderson, un tip cam colțos la fizic, puternic de felul lui, deoarece cară un arsenal întreg de arme asupra sa (câte o bucată din armele grele, mitralierele ușoare, pistol, sniper, cuțit și câteva duzini de grenade de tipuri diferite – de asalt, defensive, chimice etc.). James este un supererou în stilul american, care de unul singur va pune capăt acestui război. Să nu credeți însă că lupta lui este floare la ureche. Ba chiar dimpotrivă. În primul rând, Iron Storm nu este un shooter, ca multe altele, prin care poți să treci fluierând, cu ranița plină de pachete de sănătate și cu inamici proști de bubuie, făcuți praf din două gloanțe.

Jocul este destul de greu. Inamicii apar de pretutindeni, în număr destul de mare și mai întotdeauna cu arme mai puternice decât ale noastre. În același timp, aceștia mor deosebit de greu. Câteodată ai de tras câte un încărcător întreg



De arma asta m-am îndrăgostit


De-asta îmi cumpăr



Cocioabele din '64

în ei și de-abia după aceea îi convingi să vadă dacă există viață după moarte. Cu sniper-ul este mult mai ușor, un singur glonț fiind suficient, dar în lupta de aproape nu poți să-l folosești, iar gloanțele de sniper nu sunt chiar așa de ușor de găsit. În același timp, unii dintre inamici sunt atât de bine blindați încât armele de acest fel nici măcar nu-i zgârie. Asupra lor trebuie să folosim aruncătoarele de grenade sau minele. Multe misiuni, în special cele care se desfășoară în exterioare, vor pune la grea încercare cunoștințele noastre de sniperi, iar dacă am irosit gloanțele armei în situații care ofereau și alte soluții, atunci va trebui să încărcăm vreo salvare, deoarece nu prea poți să scapi altfel de dușmanii postați pe la ferestre. Din acest punct de vedere, în multe locații Iron Storm aduce foarte mult cu Medal of Honour, în special cu misiunea de sniping din acesta.



Eroul cunoscut din piață

O lume ternă

Grafica din Iron Storm se ridică destul de sus, odată ce am trecut de primele misiuni în care ne plimbăm numai prin tranșee. Lumea din joc arată exact ca după un război de peste 50 de ani. Peste tot sunt numai ruine, nici un civil nu întâlnești prin orașe (te întrebi până la urmă dacă mai există și altcineva în afară soldaților). Din păcate, personajele sunt prost redate. Înțeleg că 50 de ani transformă lumea într-o zonă gri, în care totul este mohorât și nimic nu mai stă în picioare, dar nu-mi dau seama cum 50 de ani de război transformă oamenii în niște chestii drepte, cu mișcări anormale și cu fețe de pietre de carieră. Există câteva bug-uri grafice, cu inamici care trec prin pereți și picioare care ies prin zid. În același timp, tancurile parcă sunt șlefuite cu ghilotina. Opțiunea pe care nu o întâlnim prea des în alte jocuri este cea care ne permite să alegem între first și third person, dar având în vedere dificultatea jocului, cu siguranță veți opta pentru first-person. De fapt, este singurul mod care-ți pune andrenalină în sânge.


Nu, nu pe poartă se merge mai departe

Sunetul te introduce foarte bine în atmosfera jocului. Este bine poziționat, iar urletele nemților de care te apropii, după părerea mea (nu știu nici pic de neamță, dar am văzut multe filme de război), exprimă foarte bine mirarea și spaima.

Misiunile vor diferi. În principiu, este vorba despre infiltrarea eroului adânc în liniile inamice. Luptele se vor da atât împotriva soldaților, cât și împotriva buncărelor de mitraliori, a elicopterelor (cât am putut să urăsc mașinăriile acestea) sau a tancurilor. De cele mai multe ori, în astfel de situații, soluția nu va consta în lupta din toate puterile. Jucătorul va trebui să se ascundă și să evite conflictele în anumite misiuni, să se predea inamicului și să evadeze după aceea sau să caute pe întreaga hartă anumite obiecte de care are nevoie pentru a termina misiunea, cum ar fi minele antitanc pe care le-am căutat vreo 2 ore până am dat de dulapul în care se aflau.

Din nefericire, nu există o implicare prea mare a jucătorului în poveste. În cea mai mare parte, acesta va trece trăgând în stânga și-n dreapta, gândindu-se și descoperind pe unde trebuie să o ia mai departe (de multe ori avansarea în joc este destul de greu de găsit, deoarece există o mulțime de drumuri posibile), fără a ști de ce face acest lucru și ce efect are asupra dezvoltării războiului. Singura legătură cu "lumea" este menținută de o stație de recepție din care mai primim tot felul de informații, de cele mai multe ori fără a ne fi de un real ajutor.

Sfârșitul războiului?

Nu știu. Habar n-am cum se termină jocul, pentru că nu am ajuns până acolo. De asta nu este de vină dificultatea jocului, care poate deveni chiar antrenantă, ci faptul că sistemul meu se bloca după 2, 3 salvări sau încărcări și, credeți-mă, este un joc în care veți salva și încărca din greu. Acum nu știu dacă problema vine de la sistemul meu sau de la joc, însă situația era peste măsură de stresantă. Dacă nu veți avea astfel de probleme, atunci s-ar putea să vă bucurați de acest shooter.

■ Sebah

Titlu	Iron Storm
Gen	Shooter
Producător	4X Studio
Distribuitor	Wanadoo
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.stormgame.com

Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	7/10
Storyline	8/10
Impresie	7/10



Earth 2150: The Moon Project




Luna asta aveți o Lună la dispoziție

Dacă în numărul din luna decembrie ați găsit Earth 2150: Escape from the Blue Planet, în numărul acesta vă oferim continuarea acestui RTS de excepție. Așadar, The Moon Project este distribuit tot de Zuxxez Entertainment AG și continuă povestea din Escape from the Blue Planet sau, mai precis, o completează. Dacă vă mai aduceți aminte, situația este următoarea: din cauza utilizării armelor nucleare în zona Polului Nord, orbita Pământului s-a schimbat și, în câțiva ani, planeta va lua foc din cauza apropierii prea mari de Soare.

Facțiunile care luptă în acest ultim război sunt Eurasian Dynasty, United Civilized States și Lunar Corporation. Earth 2150: The Moon Project are în centru, evident, Luna. Povestea capătă o turnură interesantă față de primul joc: Lunar Corporation a descoperit sub suprafața Lunii, accidental, urmele unei baze extraterestre și, ceea ce e mai ciudat, generatoare enorme al căror scop rămăsese ascuns până când un pilot LC ce survola suprafața Lunii a fost doborât de "surse necunoscute". Totul părea să indice o armă energetică de mare putere. Cercetările ulterioare au demonstrat existența unui sistem automat de apărare construit pe Lună de o civilizație extraterestră. Însă scopul generatoarelor a rămas un mister până la descoperirea unui tun enorm îndreptat spre Pământ. Se pare că civilizația respectivă se pregătise pentru eventualitatea în care omenirea se va hotărî să facă primii pași în spațiu... Totuși, din motive necunoscute, extratereștrii s-au retras și acum Lunar Corporation încearcă din răsputeri să descopere secretul funcționării tunului respectiv. De ce? Pentru că deținerea unui asemenea avantaj ar asigura victoria corporației lunare împotriva UCS și ED. Numele de cod al proiectului: "Project Sunlight".


O mică armată sub o scurtă ploaie

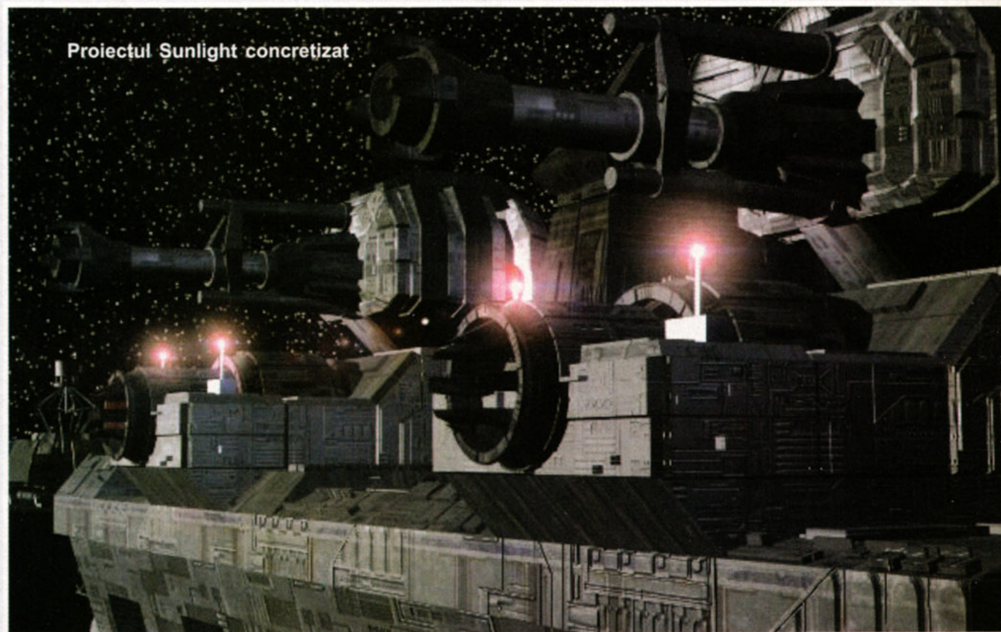

Ciupercile cresc și pe Lună


E demonstrat:

Noutăți lunare

Jocul aduce câteva elemente noi, în afară de peisajul nou în care se desfășoară luptele. De exemplu, ploile de meteoriți nu sunt doar un artificiu grafic ce face din E2150: The Moon Project un joc frumos, ci aduc o notă în plus de veridicitate, pentru că impactul micilor corpuri astrale cu solul lunar produce pagube serioase în zona respectivă, atât unităților cât și clădirilor. O altă noutate este introducerea unor unități speciale. De pildă, Lunar Corporation dispune acum de Fat Girl, o unitate foarte rezistentă, pe șasiul căreia pot fi montate două arme de putere mare și care, chiar dacă se mișcă încet, poate distruge foarte multe unități inamice înainte de a fi învinsă. Un platon compus din asemenea unități și însoțit de unități anti-aeriene și de recunoaștere poate produce pagube enorme inamicului. Totuși, a fost introdusă pentru ED o unitate care poate ridica de la sol enormități gen Fat Girl, pentru a le arunca apoi de la mare înălțime peste clădiri inamice, reușind astfel să distrugă unitate și clădire în același timp.

Titlu	Earth 2150: The Moon Project
Gen	RTS 3D
Producător	ZUXXEZ Entertainment AG (fostul Topware)
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 200 MHz rec. P II 400 MHz
Memorie RAM	32 MB, rec. 128 MB
Accelerare 3D	minimum 4 MB, rec. 16 MB
ON-LINE	www.moon-project.com


Proiectul Sunlight concretizat

AI-ul are obiceiul de a-și apăra solid bazele și una din tacticile care ar putea să se dovedească mai de succes ar fi cea a construirii de tuneluri până în spatele liniilor inamice și a le folosi pentru atac, corelat cu utilizarea generatoarelor de cutremur pentru a produce pagube importante bazei inamice încă de la început. Totuși, nu există o soluție unică pentru învingerea inteligenței artificiale, care uneori se dovedește frustrant de eficientă.

Editorul de misiuni a fost îmbunătățit și permite o mai mare libertate în selecția texturilor și a obiectelor care pot fi plasate pe terenul ales. LEVEL vă oferă The Moon Project în varianta 1.3, deci nu este nevoie să încercați să obțineți patch-ul de pe Internet. Dar totuși s-ar putea să aveți de-a face cu Internetul, pentru că este foarte posibil ca numărul misiunilor din campaniile oferite de producătorii jocului să nu vă mulțumească. Dacă vreți să luptați și împotriva unor adversari umani (deși, după cum spuneam mai devreme, AI-ul vă va pune cu siguranță destule probleme, adică atacă rapid, este pregătit – din nefericire – își face upgrade-urile mult mai rapid decât o poate face jucătorul etc.), puteți încerca să vă conectați la MoonNet. Dacă totuși insistați pe partea de single player, atunci mergeți, de exemplu, la game-extras.de pentru a obține MOD-uri și hărți suplimentare pentru The Moon Project.

Pentru moment, aici se încheie capitolul strategiilor în timp real oferite de LEVEL. În LEVEL februarie 2003 veți găsi un turn-based strategy care a scris istorie: Jagged Alliance 2, un joc de referință pentru colecția oricărui gamer care se respectă.

■ **Mike**

Colecția continuă! Jagged Alliance 2

The Role-Playing Strategy Game of 1999

Jagged Alliance 2

"Hot strategy pick of 1999"

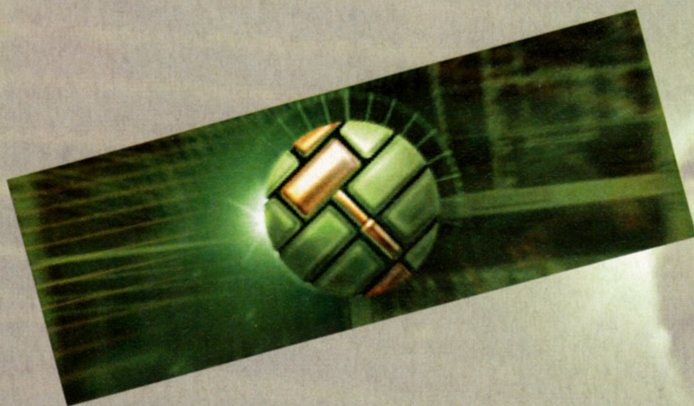
Mărite gamer, mercenarii te salută!


xploziile arată excelent

Se dau lupte și pe Pământ... pe apă

Atelierul tânărului MODelist

Partea a II-a





Valve Hammer Editor

Editor de hărţi de Half-Life

După cum vă spuneam în articolul de luna trecută, începând cu numărul acesta voi încerca, în măsura posibilităţilor, să vă dau detalii în legătură cu producerea de MOD-uri în general, cu Half-Life luat ca exemplu (din motive evidente). Pe CD-ul LEVEL din această lună vă punem la dispoziţie Half-Life-ul în format SDK, care include şi programele Valve Hammer Editor şi Gensurf, un generator de teren foarte util şi pentru MOD-uri ale altor jocuri. Deşi am văzut şi alte editoare de hărţi pentru Half-Life, am preferat să vi-l prezint pe acesta, deoarece este de departe cel mai bun în materie.

Ce ne oferă

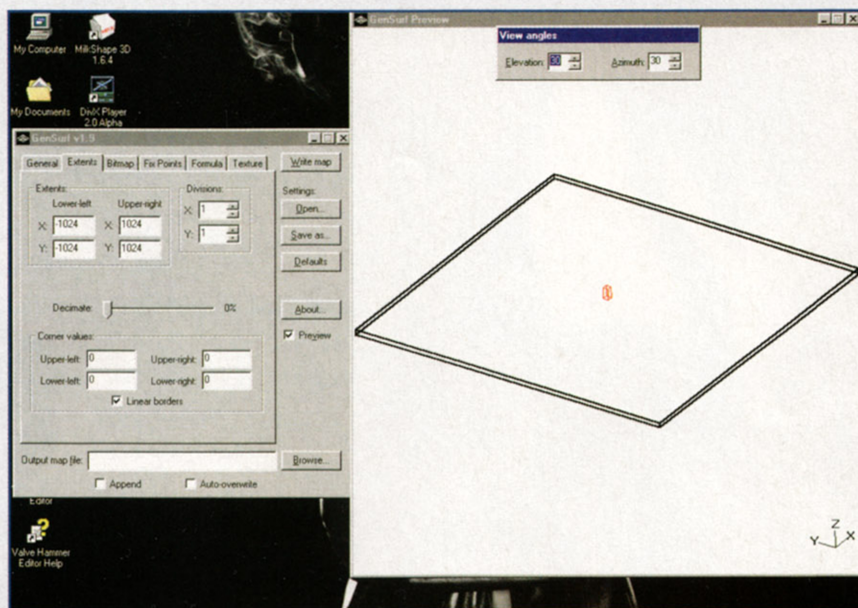
În cei aproximativ 6 MB de spaţiu ocupat pe HDD, descoperim cam toate uneltele necesare pentru a crea şi dezvolta o hartă, oricât de complicată. Trebuie să precizez de la început că editorul are încorporat şi un compilator, care din păcate constituie punctul său slab. Pentru a obţine performanţe maxime, veţi avea nevoie de aşa-numitele Zone's Compile Tools, care fie pot fi download-ate de la adresa http://dev.valve-erc.com/?go=zhlt, fie le veţi găsi pe viitorul CD LEVEL. Despre modul cum aceste compilatoare pot fi folosite veţi afla în acelaşi număr viitor. Până atunci, revenim la Hammer. Editorul dispune de o secţiune de help foarte bine structurată şi care vă poate ajuta foarte mult în perspectiva creării unui MOD nou. Evident, puteţi în acelaşi timp modifica hărţi făcute de alţii, ceea ce este de preferat pentru începători. Primul lucru pe care va trebui să-l faceţi când veţi porni editorul va fi să-i setaţi acestuia directoarele din care îşi va lua fişierele necesare, precum şi restul opţiunilor care îi vor asigura o funcţionare normală. Este vorba despre executabilul de Half-Life, fişierele cu texturi, obiecte, sprite-uri etc. Executabilele folosite pentru compilarea hărţii sunt incluse în Hammer şi se găsesc în directorul jocului, Tools, de unde vor fi selectate în ordinea indicată. Un exemplu de astfel de setup găsiţi şi în help-ul programului. Pentru a folosi diferite obiecte din arhivele Half-Life, veţi avea nevoie de un dezarhivator specific, în speţă Wally, despre care vom vorbi într-un număr viitor, el fiind şi un program de creat texturi. După ce l-aţi setat, daţi-i un "New" şi veţi observa, pe lângă activarea meniurilor, patru ferestre centrale. Acestea sunt reprezentate în stânga sus de fereastra cu harta aşa cum va arăta în stadiul final, iar în rest de înfăţişarea spaţiului în funcţie de cele trei axe.

Să facem ceva

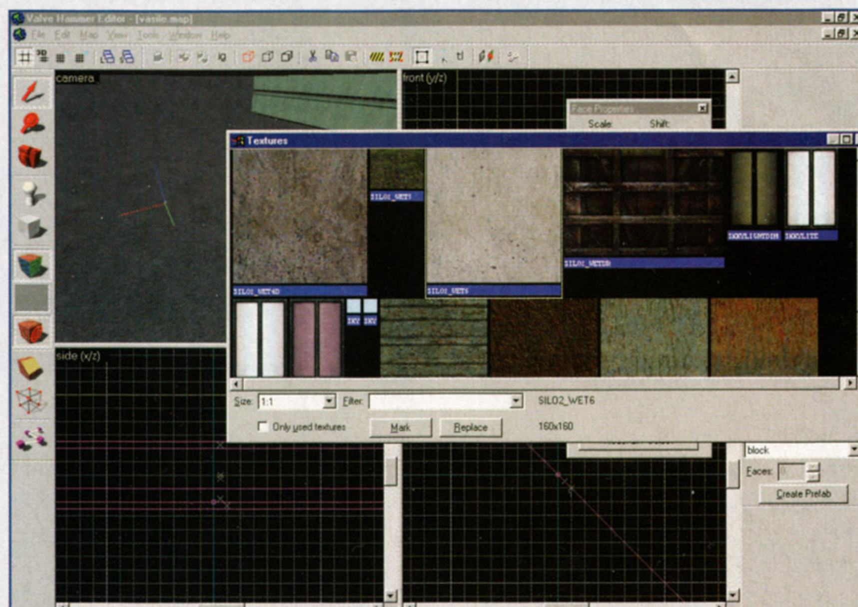
Pentru început, o să o luăm pas cu pas pentru a crea o suprafaţă închisă în care vom amplasa diferite obiecte. Pentru asta, porniţi Gensurf-ul şi creaţi o suprafaţă perfect plată pentru Half-Life, preferabil din cât mai puţine diviziuni. Cel mai bine la Extents\Divisions puneţi atât la x, cât şi

la y valoarea 1. Nu uitați ca în General să activați Add Skybox (formează un plan căruia îi adaugă și margini plus acoperiș). Veți obține un paralelipiped pe care îl veți salva cu extensia .MAP. Îl veți deschide apoi cu Hammer Editor și veți avea astfel un paralelipiped care reprezintă baza viitoarei voastre hărți. Evident, există și posibilitatea de a face toate acestea din Hammer, dar este ceva mai greu. Acum veți putea schimba aspectul terenului prin aplicarea unei texturi potrivite. Activați Texture Application fie de la icoana din dreapta, fie din meniul Tools, fie apăsând shift+A; selectați textura dorită și dați un clic dreapta pe respectiva suprafață. În acest fel puteți textura practic orice fel de suprafață. Acum, să presupunem că vrem să punem undeva acolo un perete. Pentru asta, activați Block Tool din meniul Tools sau apăsând Shift+B și în partea dreaptă veți observa activarea unor ferestre. La Categories selectați Primitives și la Objects, Blocks. Într-una dintre ferestrele bidimensionale desenați un obiect în formă de paralelipiped și dați-i forma dorită, lucrând în toate cele trei planuri corespunzătoare celor trei dimensiuni. După aceasta, poziționați-l în același fel și apăsați Enter pentru a-l defini ca obiect. Obiectul va apărea în ferestra 3D gata texturat cu ceea ce aveați deja selectat. Urmărind pașii de mai înainte, aplicați texturile dorite și astfel veți avea zidul gata. Dacă vă veți uita mai cu atenție în fereastra cu ajutorul căreia ați creat obiectul, veți vedea că există o serie de obiecte predefinite. Pe de altă parte, cu ajutorul Create Prefab. vă puteți defini o serie de obiecte pe care le puteți salva ca prefabricate cu scopul de a le folosi mai târziu. Mare parte din ceea ce v-am spus eu mai sus poate fi găsit și în tutorialul prezent în Help. De la acest nivel, deja aveți bazele viitoarei hărți. Aproape tot ceea ce mai este de spus se găsește în același tutorial amintit mai sus, pe care dacă-l veți citi va fi suficient pentru început. Perfecționarea va veni în timp, pe măsură ce veți lucra. Este vorba de faptul că va trebui să folosiți diferite script-uri pentru crearea părții "funcționale" a hărții, adică uși, scări, butoane și chiar amplasarea sunetelor specifice sau create de voi. Spor la lucru!

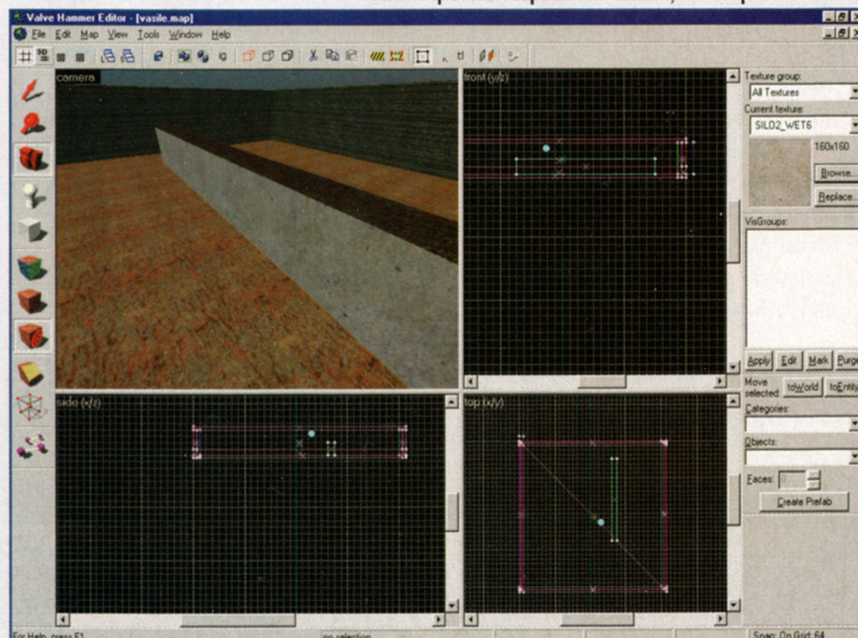
■ **Locke**



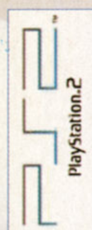
Generatorul de teren



Am importat respectivul teren și am aplicat textura



Tocmai creez cubul



Aceste chestii ne sperie

Project ZERO

Am căștile pe urechi, stau în fața calculatorului și ascult muzică. Poate că și tu faci același lucru. Dai scaunul un pic în spate și te întinzi satisfăcut. Nu ai nici o problemă... Poate că mama e în bucătărie și face ceva bun de mâncare (simți tu un miros îmbietor), poate că sora ta e în camera alăturată cu prietenul și învață pentru examenul de mâine (ciudat, credeam că mâine e duminică) sau poate că prietena ta e la doi pași mai încolo și se uită la o telenovelă. Nu ai nici cea mai mică grijă... Geamul întredeschis scârțâie împins de vânt, vecinul de deasupra își trage masa mai aproape și scrijelește aproape imperceptibil parchetul, o muzică ciudată de-abia se aude de vizavi, câțiva copii râd și vociferează undeva în depărtare. Dar tu nu auzi nimic. Continui să te întinzi și să zâmbești pentru că viața e frumoasă și totul este bun și liniștit.

Dar eu aud. Aud pentru tine, pentru vecin, pentru prietenă, pentru soră, pentru toți. Merg pe stradă și tresar când aud o șoaptă, o șovăire în vocea cuiva, când un porumbel își agită aripile. Și văd. Văd fiecare copac lipsit de frunze, văd fiecare față tristă și ascunsă de ceilalți. Văd întunericul și ezitările oamenilor. Un autobuz vechi oprește în stație, ușile roase de rugină se deschid, oamenii urcă, coboară, vorbesc, tac, iar eu văd și aud. Și totul mă îngrozește. Strâng bine de haină, măresc pasul, încerc să mă comport de parcă nu aș avea nici o problemă și sper să ajung acasă. Și sper să fie bine, să nu mai aud, să nu mai văd, să nu am nici cea mai mică grijă.

Sperie-te

Țin să vă anunț oficial că mi-e rușine. Ați crede că un om la vârsta mea nu mai poate fi speriat cu una, cu două. Mai ales dacă e vorba de un banal joc. Ei bine, vă înșelați... în ultimele zile mi-am adus aminte cum era să fii mic și speriat de Bau-Bau. Le-am spus și lor, dar ei au zâmbit și s-au întors la jocurile lor. Iar eu am continuat să fiu de nedezlipit de







televizor și de controller-ul de PS2 atâta timp cât în consolă era CD-ul cu Project Zero, iar afară era lumină.

La o adică, la ce puteam să mă aștept când am văzut jocul în redacție? Auzisem de el, se spunea că e un joc bun, iar eu nu mai jucasem de mult un joc horror, așa că, în lipsa oricărei alte preocupări, m-am înfipt în fața televizorului decis să îmi aduc aminte de zilele bune în care Resident Evil mă acaparase total.

Eram cu toții în redacție, lumea roia în jurul meu, soarele era bine priponit pe cer, iar eu mă jucam de câteva minute bune Project Zero. Interesant, nu am ce spune, promițător... dar nu eram impresionat. Asta ca să vedeți diferența între a juca Project Zero ziua, în lumină și în mijlocul oamenilor și a-l încerca noaptea, cu un Koniec și un Mike pierduți amândoi în peisaj, cu luminile stinse și cu căștile pe urechi.

– Hehe, să vezi că o să ai coșmaruri în noaptea asta, zice unul dintre cei doi.

– Vezi să nu, răspund eu sigur pe mine.

Ei bine, am adormit cu frica în sân. Nu știu cum se face, dar perdelele alea nu au părut atât de amenințătoare.







Pornești jocul și te trezești într-o poveste japoneză cu stafii. Mafuyu Hinasaki este un tânar cu ochii oblici care încearcă să dea de urma unui cunoscut scriitor și a doi asistenți de-ai săi, dispăruți fără urmă cu ceva timp în urmă. Căutările îl aduc la o antică vilă aflată în ruină, unde cei trei au fost văzuți intrând fără să mai iasă. Tânărul nostru se aventurează în înfricoșătoarea casă și noi nu putem face altceva decât să îl urmăm. Această primă parte a jocului, mai exact prologul jocului, se desfășoară într-o atmosferă apăsătoare, susținută de imaginile redate exlcusiv în alb-negru. Și ce ne facem când prietenul nostru dispare și el? Luăm totul de la început, de data asta cu ajutorul surorii mai mici a lui Mayafu, Miku, și a culorilor vii cu care suntem obișnuiți de când ne-am luat televizoare color.

Incredibil... o tânără japoneză, cu fustiță și cămășuță albă pornită să descifreze un mister înfricoșător. Ce mai urmează acum? Stafii perverse? Zombii puși pe petreceri? Drăcușori întrecându-se la un concurs de karaoke? Nu sună deloc bine...

Sperie-te

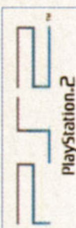
Vai, ce frumos! Sunt haios și spun glume... Dar articolul ăsta a început cu totul altfel. Zombii și karaoke? Să fim serioși... Ce avem aici este probabil unul dintre cele mai înfricoșătoare jocuri realizate vreodată și cu siguranță cel mai înspăimântător joc pe care am avut ocazia să îl testez pe PlayStation2.

Project Zero nu este un joc complicat. O ai pe Miku, o lanternă și un vechi aparat de fotografiat. Ai la dispoziție o casă bântuită de stafii periculoase, iar singura armă pe care o ai împotriva lor este tocmai aparatul tău de fotografiat. Lucrurile merg cam așa: Miku are oarece simțuri paranormale care îi permit să simtă lucrurile "ciudate" din jurul ei, inclusiv fantomele care se apropie, iar aparatul de fotografiat are puterea de a le distruge pe acestea. Nu tu arme, nu tu gloanțe, nu tu sânge...

A spune că Project Zero este un joc horror și atât este un lucru de nepermis. Atmosfera pe care au reușit să o recreeze cei de la Tecmo (ciudat lucru, băieții ăștia sunt faimoși pentru "rotunjimea" formelor personajelor principale feminine din alte jocuri ale lor și nu au nici



PS2 PlayStation.2



cea mai mică experiență în domeniul horror) este cu siguranță cea mai devastant de înspăimântătoare pe care am întâlnit-o până acum. Trecând peste momentele de șoc în care o stafie se năpustește de după colț spre tine, totul se derulează într-o tensiune maximă disimulată care nu te lasă să respiri decât dacă schimbi postul pe un meci de fotbal sau ORICE ALTCEVA (lucru pe care îl veți face, vă asigur). Iar faptul că au reușit să creeze o astfel de atmosferă este una, dar cum reușesc să o transmită jucătorului este altceva.

În primul rând, aveam grafica. Nu este superbă, dar modul în care umbrele se joacă cu sănătatea ta mentală este mai mult decât convingător.

În al doilea rând, avem sunetul. V-am spus la început că nu mai vreau să aud. Jocul ăsta vă va face să puneți la îndoială până și cele mai inofensive sunete. Partea sonoră ți se bagă atât de subtil sub piele încât îți vei da seama doar când va fi prea târziu.

Și în ultimul rând, probabil cea mai importantă găselniță a celor de la Tecmo: vibrațiile controller-ului (neapărat Dual-



Shock2). Este prima oară când văd controller-ul de PS2 folosit la maximum și prima oară când altă componentă a sistemului de jocuri în afară de televizor/monitor influențează jucătorul. Tremură... dar nu ai arme, așa că de ce să tremure când nu tragi cu nimic? Hehe... bătăile inimii se resimt în controller, momentele cele mai tensionate și înfricoșătoare sunt amplificate de câteva ori cu ajutorul vibrațiilor din mâinile tale. Dacă aș fi Marius Ghinea, probabil că acum aș spune extaziat "Genial, dom'le, GENIAL!".

Sperie-te

Ah, doar două pagini... ce puțin, ce puțin... Să vă mai spun că povestea jocului este una superbă, la fel ca și modul în care ești atras în ea. Jocul se inspiră puternic dintr-un film japonez, The Ring, care a devenit un adevărat fenomen cultural pe la ei.

Să vă mai spun despre măiestria cu care producătorii urmăresc personajul, despre cum ai tot timpul impresia că cineva se uită la tine, că cineva te urmărește sau despre cut-scene-urile (destul de numeroase) care bat fără drept de apel jumătate din producția hollywoodiană de filme horror. Și v-aș mai spune câteva, dar rețineți numai atât: nu-l jucați singuri, noaptea sau cu căștile pe urechi. Aviz amatorilor... cei care știu o să înțeleagă mesajul.

■ **Mitza**

Titlu	Project Zero
Producător	Tecmo
Distribuitor	Wanadoo
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 01-231.67.69
Calitate	★★★★★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

Câștigătorii lunii noiembrie

11

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Need for Speed: Hot Pursuit 2 a fost câștigat de către Dicu Cristian din Dâmbovița.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Championship Surfer a fost câștigat de către Tănase Ionuț-Dorin din Dâmbovița.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Bușu Adrian din București a câștigat un Ferrari 360 Modena Racing Wheel.



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728.





Dead to Rights

Acțiune la superlativ în stil Max Payne

Dacă vă gândiți că acțiunea fulminantă, efectele speciale și andrenalina o găsiți numai în filmele americane și în jocurile pentru PC, atunci cu siguranță vă înșelați. Mărturie pentru acest lucru stă Dead to Rights, jocul pentru GameCube care m-a făcut să uit zile bune că mai am și calculator. Trebuie să vă anunț că jocul a apărut mai întâi pentru Xbox, numai după aceea fiind lansat și pentru PS2 și GameCube. În redacție am avut varianta GameCube, de aceea mă voi referi strict la aceasta.

Pentru TATA!

Jocul se învârte în jurul lui Jack Slate și are o poveste pe care o cunoaștem cu toții din nenumăratele filme americane. Jack este polițistul bun. El însă este acuzat de nu-știu-ce matrapazlâcuri ce i-au fost înscenate de anumiți binevoitori. În același timp, tatăl său este ucis mișelește. Prin urmare, Jack îi caută pe ucigași și încearcă să scape de polițiștii care se află pe urmele sale și, în plus, să distrugă corupția care băltește în Grant City.

După cum vedeți, scenariul este simplut, dar îi permite polițistului nostru să-și dovedească cunoștințele vaste din domeniul luptelor de orice fel. Astfel, Jack se descurcă la fel de bine și cu arme în mână, și fără. Are calități de luptător înnăscute care-i permit să se lupte cu mai mulți inamici în același timp. Jack se poate apropia de victimă fără ca aceasta să-l simtă, îi poate smulge arma din mâini și-l poate ucide cu propria armă. Ei, ce spuneți de asta? Ba, mai mult. Polițistul nostru se poate folosi de dușmani ca scuturi umane împotriva gloanțelor trase de ceilalți. Exact ca în Max Payne, Jack se poate mișca în slow motion și poate ucide 3 inamici înainte de a atinge solul.

Shooter-ul third-person este destul de crud. Scenele de violență sunt prezente peste tot și nici imaginile deocheate nu lipsesc. Există peste 20 de mișcări pe care superpolițistul nostru le poate face pentru a dezarma și ucide inamicii. Armele pe care le găsim la tot pasul constau în shotguns, pistoale silențioase, grenade launchers, machine guns și tot felul de explozive.

Jocul are 15 capitole pline de acțiune. Există o mulțime de minijocuri pe care le vom putea rezolva, fără însă ca de ele să depindă avansarea noastră la nivelul următor. Printre acestea, vom fi chiar supuși unui concurs de skandenberg. Din păcate, datorită acestei abordări a producătorilor, jocul devine liniar, totul reducându-se la omorârea tuturor celor care se plimbă prin diferitele locații. În afară de felul în care-i vom ucide pe respectivii și de îndeplinirea celor câteva obiective (uciderea lui X și obținerea cartelei pentru a accede la nivelul următor), nimic nu ne va sta în cale.

Pentru jucător

Grafica jocului este excelentă (cum ne-a obișnuit de altfel ultima generație de console). Sunetul merită toate laudele. Obișnuirea cu butoanele va dura ceva mai mult, deoarece combinațiile ce se pot realiza sunt numeroase. Există o mulțime de tutoriale care vor încerca să ne facă viața un pic mai ușoară.

Jocul se înscrie în rândul celor care ne vor umple, fără să ne dăm seama cum, timpul liber. Este plin de viață. Cei care dețin însă și PC-uri s-ar putea să găsească multe asemănări cu Max Payne. Pentru ceilalți va fi, cu siguranță, o experiență pe care nu o vor uita prea curând.

■ **Sebah**





Titlu	Dead to Rights
Producător	Namco
Calitate	★★★★☆

Consolă GameCube oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97

GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance

La aproape o lună de când am primit această minunată consolă, pot să spun cu mâna pe cord că este oarecum dotată cu acea calitate de a crea dependență. Cineva avea o vorbă: "Tot ce-i mic e frumos", care se aplică excelent în cazul de față. Aproape am ajuns să nu mă mai pot dezlipi de ea, adică noaptea e sub pernă și ziua e în buzunar sau în mână. Singura ei mare problemă este reprezentată de prețul destul de piperat pe care îl au jocurile și care se învârte în jurul valorii de 30 $. Dar pentru ce sunt prietenii, nu? Astăzi o să vă prezint câteva jocuri noi-nouțe, unele din ele având versiuni și pe PC sau PS2.

Consolă Game Boy Advance oferită de Skin Media.
Tel. 021-231.50.97

LOTR: The Two Towers

Dacă versiunile pentru PC și PS2 s-au lansat, de ce nu și una pentru GBA. Diferența față de versiunile amintite este că aceasta pentru GBA conține atât The Fellowship, cât și The Two Towers. Ambele pot fi jucate indiferent de ordine, nefiind obligatoriu să terminați The Fellowship. Jocul este action-rpg și oarecum mult mai plăcut implementat decât versiunea de PC. Dacă ar fi să aleg, sincer aș prefera-o pe aceasta de GBA. Veți putea juca cu mai multe dintre personajele specifice, adică cele



trei: Frodo, Aragorn și Gandalf, cărora li se adaugă și Legolas. În partea de Two Towers veți putea juca și cu Ewoyn, nepoata lui King Theoden of Rohan. Sistemul de luptă este foarte simplu, povestea există așa cum trebuie și feel-ing-ul este asigurat.



Producător Griptonite Games
Distribuitor Electronic Arts

CALITATE ★★★★

Ice Age

Da, este vorba despre versiunea pentru GBA inspirată după filmul cu același nume, film care nu mai necesită prezentare. Ce sare în ochi în primul rând este grafica foarte "drăguț" realizată. Din nefericire, dacă la început jocul promite mult, fiind plin de umor,



mai încolo se dovedește a fi un jump-n-run care duce la frustare. Trecând peste faptul că Manny mamutul face niște sărituri foarte interesante și că este extrem de agil în general, ambii protagoniști, adică și Roshan, sunt surprinzător de sensibili și mor foarte des. Practic, ajungi să rămâi ore întregi



pe un singur nivel, așa că jocul își compensează oarecum dimensiunile mici, adică de 10 niveluri. În aceste condiții nu pot să vă recomand acest joc decât dacă aveți un spirit masochist.

Producător Ubi Soft
Distribuitor Ubi Soft

CALITATE ★★



Dragonball Z: The Legacy of Goku

Jocul acesta a apărut probabil ca urmare a fanilor înrăiți din Japonia, China ș.a.m.d. Stilul jocului este asemănător cu Final Fantasy, când acesta era încă destul de apropiat de zero ca număr. Fiind amplasat destul de sus în topul celor mai jucate jocuri

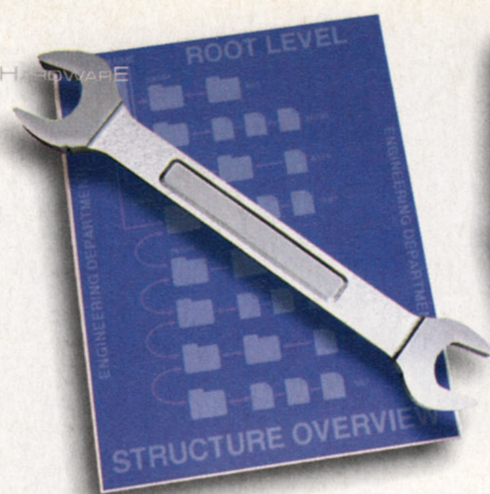


pentru GBA, acest Dragonball Z este un adventure-RPG în care urmărim o poveste ce se continuă din alte Dragonball Z-uri mai vechi și de pe alte console. Sincer, nu sunt un fan al acestui gen de jocuri, însă nu pot să nu observ că la un anumit nivel mai greu de perceput pentru mine, jocul acesta este chiar interesant. Așa că mă voi lăsa influențat de părerea generală și vi-l voi recomanda.

Producător Webfoot Technologies
Distribuitor Infogrames

CALITATE ★★★★

■ **Locke**



HarD WarE

RoverScan Maxima



Tehnologia monitoarelor TFT înaintează încet, dar sigur. Am primit și noi un exemplar din această categorie. Este vorba de un monitor TFT produs de o firmă tânără, RoverScan care abia și-a făcut apariția și pe piața din România. RoverScan Maxima este un monitor TFT de 17" (țoli) cu o sufrafață vizibilă de 44 cm. Rezoluția maximă pe care se poate seta este de 1280 x 1024 cu un refresh maxim de 75 Hz. Ținând cont de această constantă la care se adaugă și spațiul redus pe care îl ocupă pe un birou, acest tip de monitor se adresează în-deosebi celor care lucrează în mod constant cu aplicații de tip office. Acest lucru nu cred că ar fi un impediment dacă din când în când mai participați la un meci de Unreal Tournament 2003. (Așa, ca fapt divers, dacă tot veni vorba de UT 2003, aici se cere și un GF4). Bineînțeles că și manifestări sau reprezentații multimedia se pot realiza cu succes, deoarece timpul de răspuns al acestui monitor este de cca. 20-25 ms. Cu ajutorul meniului bogat și foarte ușor de utilizat se poate regla și modifica contrastul într-un raport de 400:1. Din punctul de vedere al dotărilor, RoverScan Maxima dispune și de un set de boxe stereo incluse, mascate, fără a atrage foarte mult atenția. Valorile unghiurilor de vizibilitate pe care monitorul le poate oferi sunt cuprinse între 160 de grade orizontal și 130 grade vertical.

În concluzie, vorbim despre un monitor care prin calitățile lui se ridică peste media categoriei din care face parte.

Producător	RoverScan
Ofertant	Depozitul de Calculatoare Tel 021-221.73.77
Preț	683 USD (fără TVA)

flash flash flash

Noi accesorii pentru GameBoy Advance

Pasionaților de jocuri pe GameBoy Advance, Nintendo le va oferi începând cu luna mai 2003 un adaptor pentru consola GameBoy ce va permite ca acestea să fie jucate direct pe ecranul televizorului. Prețul unui astfel de produs nu a fost încă dat publicității, însă îl vom afla în momentul în care adaptorul își va face apariția pe piață în luna martie în Statele Unite.



Scade garanția HDD-urilor IBM

Pe data de 15 noiembrie compania IBM a anunțat micșorarea garanției pentru toată gama de harddisk-uri. Acestea vor primi o garanție de maxim un an de zile. Odată cu această "mișcare", IBM intră în rând cu ceilalți producători de harddisk-uri (Seagate, Western Digital, Maxtor etc.). Totuși, ultima apariție – IBM 180GXP de 180 de GB – se bucură încă de facilitatea de a deține o garanție de 3 ani. La fel ca și IBM, toate companiile din branșă mențin încă această valoare de 3 ani pentru toată gama "de vârf" a propriilor brand-uri de HDD-uri. Excepția de la această regulă vine însă din partea companiei coreene Samsung, care se menține pe poziție, oferind pentru toate modelele de harddisk-uri o garanție de 3 ani.



Digital Video Editing

Lights... Camera... Action... !!! Cam așa ar începe un regizor în momentul în care este pregătit să "toarne" câteva secvențe pentru filmul său. Același lucru îl puteți spune și voi, dar... nu pe un platou de filmare, ci chiar în fața propriului computer. Nimic nu se compară cu ideea de a fi regizor, mașinist, cameraman, scenarist pentru a crea un film sau măcar o secvență care să îți poarte semnătura. Bine, bine, însă cu ce să faci un film dacă nu prea ai cu ce? Cu moviemaker-ul din Windows? Get real !!!

În primă fază, se ia una bucată din InnoDV 2800 și se montează în computer. Aceasta este o placă de captură și encoder Real Time MPEG2. "Codarea" se realizează hardware, datorită unui chipset Philips de mare putere. Cu ajutorul acestuia se pot prelucra imagini din diferite standarde video (Pal, Secam etc.) cu o valoare a bitrate-ului foarte constantă.

Pentru funcțiile de Video Input sau Output, DV 2800 dispune de un set de conectori de tip RCA compozit și S-video. Pentru semnalul audio sunt disponibili doi conectori stereo de 3,5 mm.

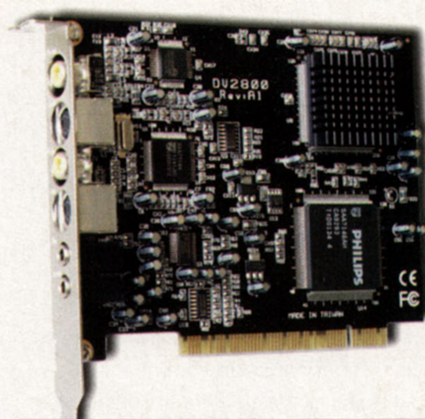
Pentru ca micul nostru studio să fie complet, avem nevoie și de un bank de lucru. Acesta este asigurat de cei de la Hercules, sub denumirea DV Action PRO. Rolul acestuia este foarte bine definit. Cu ajutorul său se poate realiza un control mult mai strict și mai precis al editării video profesionale.

Pachetul DV Action PRO conține un controler de montaj ce se conectează pe USB, o placă de captură FireWare, cabluri și un pachet extraordinar de software pentru editare și prelucrare video și audio. Totuși, baza de "susținere" este creată de Media Studio PRO, Ulead Cool 3D și Adorage Magic.

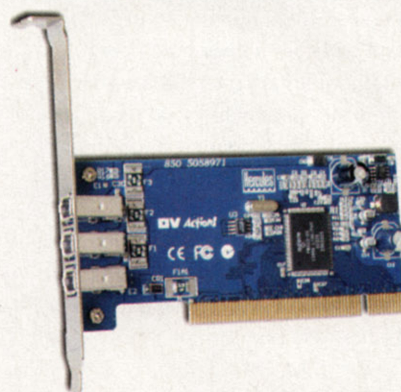
Controlerul Shuttle PRO oferă un nivel profesional de editare pentru toate mediile video și audio. Shuttle PRO include 13 butoane cu rol de controler pentru diferite secvențe ale unei animații video (ex: play, stop, zoom, rewind etc.). Sub acestea, la baza palmei, găsim și butonul de jog/shuttle folosit în momentul în care se dorește prelucrarea unei anumite secvențe foarte precise. Ergonomia și poziționarea butoanelor oferă un acces foarte simplu și comod la toate funcțiile și operațiunile pe care urmează să le desfășurați într-un anumit moment.

Placa de captură, care de această dată dispune de 3 conectori FireWare, este "unealta" perfectă în situațiile în care se dorește un lucru profi' cu unele camere sau videorecordere digitale de mare viteză și calitate.





Producător	InnoVision
Ofertant	Depozitul de Calculatoare Tel 021-221.73.77
Preț	160 USD (fără TVA)



Producător	Hercules
Ofertant	Ubi Soft România Tel 021-231.67.69
Preț	75 EURO (fără TVA)

flash flash flas

Apare GeForce4 Ti4800SE

Începând cu această lună, MSI va pune în vânzare noua placă video ce va avea ca motor grafic chipset-ul GeForce4 Ti4800SE. Până în prezent, MSI este prima companie care și-a anunțat planurile de producere a unei asemenea plăci. Deși numele chipset-ului a crescut în valoare, ultimele zvonuri spun că acesta nu este mai rapid decât cel prezent pe un GeForce4 Ti4600.

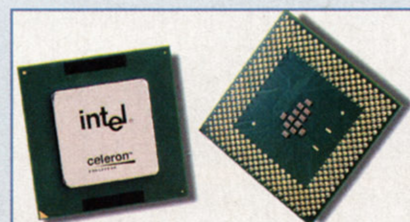
Secretul acestui nou chipset este acela că are inclus suportul pentru AGP 8x și funcționează la o frecvență de 300 MHz. Din păcate, memoria funcționează la aceeași frecvență cu a unui Ti4400, adică la 550 MHz. Acest fapt confirmă afirmația că noua placă grafică va depăși ușor un GeForce4 Ti4400, însă sub nici o formă nu va depăși Ti4600.

Tot aceași sursă confirmă și faptul că nu peste foarte multă vreme se va lansa și varianta echivalentă pentru GeForce4 Ti4600 cu suport pentru AGP 8x, sub denumirea de GeForce4 Ti 4800.

Noi apariții Celeron

Cea mai mare companie producătoare de microprocesoare a anunțat lansarea a două noi procesoare Celeron. Astfel, noile procesoare ce poartă sigla Intel vor rula la frecvențele de 2,1 și 2,2 GHz. Deși din punctul de vedere al puterii de calcul diferența este aproape nesemnificativă, între prețurile acestora există o oarecare deosebire. Astfel, la un "bax" de 1000 de bucăți prețul se va situa în jurul valorii de 80, respectiv 105 USD.

Dimensiunile memoriei cache de nivel 2 de care dispun cele două noi procesoare este de 128 KB, iar magistrala folosită este cea de 400 MHz.



Index Grafic

AGP (Accelerated Graphics Port) – slot de pe placa de bază dedicat în special plăcilor video. Funcționează la 66 MHz și suportă o rată de transfer de până la 528 MB/secundă.

Anti-Aliasing – funcție cu ajutorul căreia se realizează imagini de calitate superioară prin eliminarea efectului de "scară" întâlnit în special la suprafețele înclinate. Atenție! Un grad mare de anti-aliasing necesită un calculator puternic (placă video + procesor).

Bump Mapping – această funcție poate da iluzia prezenței pe o suprafață oarecare a unor mici neregularități, asperități, diferențe de adâncime etc. (vizibil în jocuri pe apă, de exemplu, însă doar cu ajutorul unor plăci grafice de ultimă generație).

Depth Cueing – schimbarea luminozității sau a contrastului asupra unei texturi în funcție de distanța la care se află privitorul.

Double Buffering – acest proces folosește două buffer-e de memorie în care se stochează un anumit număr de frame-uri pentru a crea o mișcare mult mai fină a obiectelor 3D.

FPS (Frames per Second) – unitatea de măsură folosită pentru a descrie fluența unei secvențe de imagini (cadre).



3D Squeeze...

Sau... cum să "scoți" sufletul dintr-o placă video

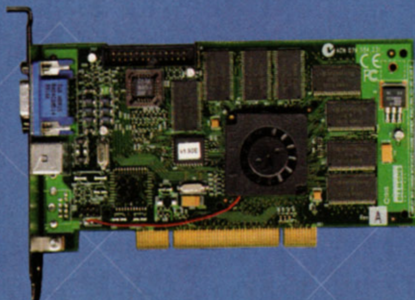
Riva Tuner

Lumea se schimbă. Mentalitățile se schimbă. Totul este într-o continuă mișcare. Nu face excepție de la regulă nici industria de jocuri. Hmm, ce folos? Pentru că unii dintre noi tot la nivelul unei Riva TNT au rămas. Dacă mai "producem" câte un CD cu jocuri așa, mai pe sub mână, hai treacă-meargă, însă ce ne facem cu plăcile video? Pe astea le "producem" mult mai greu. Totul se învârte în jurul verzișorilor. Da, totul se învârte în jurul lor... ce vremuri... S-au dus timpurile în care mergeai la piață și dădeai un sac de cartofi și luai unul cu tărâțe. S-au dus. Of, mai răsuflu odată și mă gândesc la cât de prăpădiți sunt românii. Ce-i aia NATO, ce-i aia UE... banii, asta ne doare, și sunt curios când o să ajungem să dăm bani ca să trecem și strada... Greu. Dar se mai găsesc unii care sapă și ne spun cu mândrie că "Uitați... luminița de la..." neonul vecinului.

Totuși, revenind la ale noastre și cum orice flux trebuie să aibă și un reflux, chiar și în domeniul computerelor, se mai vede pe ici pe colo câte o luminiță de... lumânare. Și cum nu prea ne permitem să ne ținem după demenții de

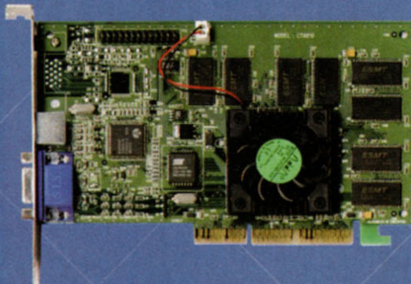
Riva TNT

Accelerare pe 32 biți. Revoluție față de generația anterioară de plăci grafice pe 16 biți. Primul concurent serios pentru seria Voodoo.



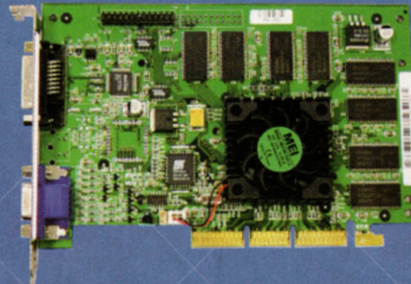
Riva TNT2 (M64, Pro, Ultra)

Chipset grafic calitativ superior. Așadar, mai multă putere de calcul.



GeForce 256

Apariția funcției Transform &Lighting și implementarea memoriilor DDR. Provoacă apariția unei noi direcții de dezvoltare pentru jocurile 3D.



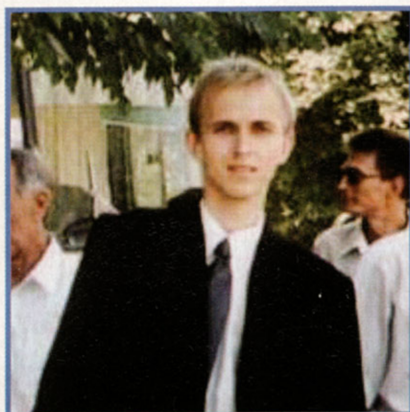
americani cu GeForce-uri 4, luăm ciocanul și dăm în TNT-ul nostru amărât.

Un astfel de ciocan (pneumatic) este și acest Riva Tuner, unul din cele mai puternice utilitare de tweaking pentru chipset-urile grafice NVIDIA. Scopul acestuia este acela de a oferi un oarecare acces la dedesubturile detonatoarelor. Kabooom... ☺

Însă mai multe detalii aflăm de la însuși omul care stă cu mâna pe "detonatorul" TNT-ului:

BogdanS: Pentru început spune-ne câteva cuvinte despre tine.

Alexey: Am 25 de ani și trăiesc în Rusia. Lucrez la o companie ce produce și dezvoltă software, precum și echipamente hardware și software în domeniul medical.



Alexey Nicolaychuk.

BogdanS: Cum ți-a venit ideea de a crea un astfel de soft?

Alexey: În anul 1998, când am trecut de la vechiul meu Voodoo la Riva 128, pur și simplu aveam nevoie de ceva care să mă mulțumească. Acum doi ani am început să programez codul sursă și am făcut astfel publică versiunea Riva Tuner v1.0 sub formă de prototip. Însă nu m-am oprit aici. Am lansat și versiunea v 2.0, ce se caracterizează printr-o îmbunătățire a unor parametri și inserarea secțiunii "PowerUser".

BogdanS: Cum se realizează dezvoltarea evident regulată a soft-ului tău, Riva Tuner?

Alexey: Download-ez și dezasamblez ultimele drivere, caut noile funcții, încerc să le testez și să le înțeleg. Apoi, le fac publice într-o nouă versiune de RivaTuner. Și uite așa, lună de lună, de doi ani de zile.

BogdanS: Care sunt principiile de bază ale funcționării lui RT?

Alexey: E simplu. Treci peste motto-ul NVIDIA "Trust your eyes". Driver-ele și hardware-ul propriu-zis sunt în stare de mai mult, în afară de ceea ce există în Control Panel-ul driver-elor. Deci, principiul de bază al lui Riva Tuner este acela de a stoarce și ultima picătură din driver/hardware, "eliberând" fiecare funcție ascunsă pentru a o face disponibilă utilizatorului.

BogdanS: Ce legătură are Riva Tuner-ul cu jocurile 3D (preset-uri)? În ce măsură poate ajuta la îmbunătățirea performanțelor?

Alexey: Marea majoritate a preset-urilor (de exemplu, preset-ul Detonator's Settings) sunt dedicate în mod deosebit troubleshooting-ului. De pildă, rezolvă problema neclarității fonturilor în seria NFS sau rezolvă problemele legate de Z-buffering în unele jocuri bazate pe engine-ul Unreal etc., acestea îmbunătățind destul de serios performanțele vizuale. Dar script-urile pentru patch-urile lui Riva Tuner pot îmbunătăți performanțele detonatoarelor, aducând ameliorări

Index Grafic

Bilinear filtering – opțiune utilizată pentru alăturarea și interpolarea a două texturi pentru ca în produsul final să fie reprezentate ca una singură. Rezultatul constă în imagini ale texturilor mult mai elegante și mai veridice. Dezavantajul acestei funcții este acela că, odată activată, utilizează de patru ori mai mult din lățimea de bandă alocată memoriei.

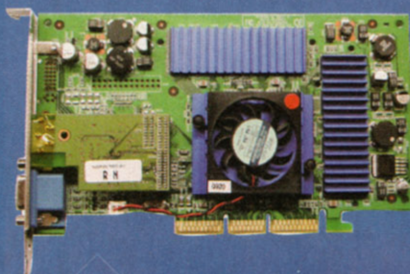
Trilinear filtering – combină funcțiile Bilinear filtering în alte două niveluri ale memoriei. Rezultatul este crearea în total a 8 mini-imagini ale texturilor, astfel bandwidth-ul de memorie necesar înmulțindu-se cu 2 față de cel necesar funcției bilinear filtering.

Anisotropic Filtering – această funcție se adresează formelor cuadrilaterale din cadrul unor imagini. O formă a imaginii este realizată prin interpolare și filtrare cu multiple alte sample-uri citite deja în memorie, cu rolul de a schimba forma și culoarea anumitor obiecte. Acesta este nivelul superior lui Trilinear filtering. Utilizarea acestei funcții consumă majoritatea resurselor sistemului.

Z-Buffer – termenul definește crearea unei noi zone în memoria video în care se stochează anumite valori ale obiectelor 3D privind poziționarea acestora pe axa Z. Controlerul grafic va afișa sau nu pe ecran respectivele obiecte în funcție de valorile existente în această zonă de memorie.

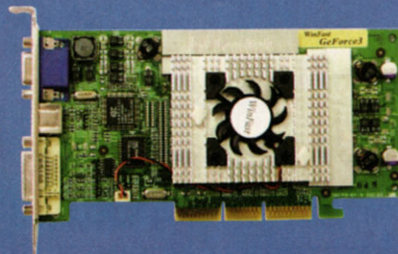
GeForce 2 (MX, GTS, Pro, Titanium, Ultra)

T&L atinge a doua generație, corelat cu dezvoltarea și mai puternică a chipset-ului grafic.



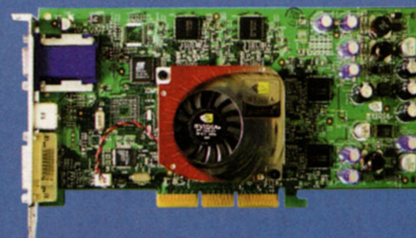
GeForce 3 (Ti 200, Ti 500)

Combină funcțiile T&L, NSR (NVIDIA Shading Rasterizer) programming, CMC (Crossbar Memory Controller) și Shadow Buffers (exclusiv GF3 Titanium). Folosesc nfiniteFX.



GeForce 4 (MX, Ti 4200, Ti 4400, Ti 4600)

Cea mai puternică familie de acceleratoare grafice disponibile pentru gaming serios. Dezvoltă funcțiile deja existente, cu implementarea nfiniteFX II (seria Titanium).



majore. De exemplu, script-ul AnisoBoosterOGL mărește performanțele unei plăci GeForce cu 10% sau chiar mai mult la Quadros.

BogdanS: Care sunt jocurile tale preferate? Încă te mai joci pe computer?

Alexey: Din păcate, jocurile mele preferate sunt legate de IDA și MSVC++. Efectiv nu mai am timp pentru altceva. RivaTuner este un hobby, astfel încât programez la el în timpul liber, care din păcate și așa este foarte scurt. Oricum, când fac o pauză de programare îmi face o deosebită plăcere să mă distrez cu jocuri 3D action. Ultimul 3D action pe care l-am jucat a fost NOLF2 – a fost o distracție pe cinste ☺.

BogdanS: Ai menționat la un moment dat în F.A.Q.-ul lui Riva Tuner că nu prea ești mulțumit de plăcile video NVIDIA. De ce ?

Alexey: Probabil am fost înțeles



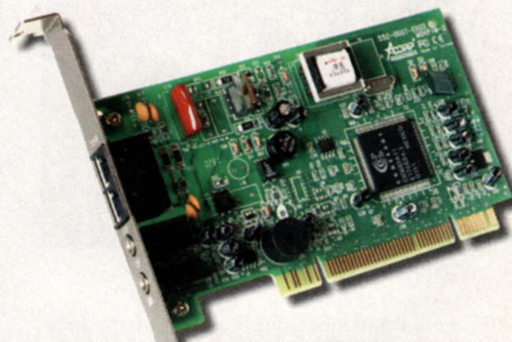
greșit. Aș fi nebun să încerc să programez tweaker-e hardware. Nu mi-ar plăcea. Totuși, am menționat în F.A.Q că nu sunt mulțumit de Control Panel-ul acestor plăci. NVIDIA produce cele mai tari plăci grafice, dar IMHO departamentul lor de dezvoltare și în special tipii care programează driver-ele acestora ar avea nevoie de o bătaie zdravănă. Unele bug-uri nu au fost rezolvate de ani întregi și există unele facilități pe care efectiv nu vor să le includă în propriile soft-uri!

BogdanS: Spațiul ne presează. O ultimă întrebare: cum poți fi contactat în cazul în care un utilizator de Riva Tuner dorește să afle informații suplimentare sau are probleme cu soft-ul?

Alexey: Înainte de toate, îi rog pe cei interesați să consulte cu atenție FAQ-ul înainte să apeleze la mine. Dacă totuși nu găsesc soluții acolo, adresa mea de e-mail și numărul de ICQ sunt trecute la Contacts în secțiunea Links a programului.

Acorp 56K Fax Modem

Din momentul în care Bell a inventat telefonul, lumea a fost obligată să se schimbe, pentru că era comunicațiilor începuse să se dezvolte. De atunci lucrurile au evoluat... vizibil. Fax Modem-ul nostru intern dispune de chipset-ul Conexant R6795 ce permite realizarea unei conexiuni la maxim 56.000 bps pentru transferul de date. Modemul este capabil să interpreteze și semnal de tip fax, iar dacă se instalează și softul cel însoțește, poate fi folosit și ca robot telefonic. Acorp 56K Fax Modem Internal este însoțit de un CD cu drivere și de un cablu necesar conectării acestuia la rețeaua telefonică. De compresie hardware, din păcate, nu se poate poate vorbi, însă montat într-un computer cu un procesor ceva mai puternic, acest tip de compresie se realizează printr-un algoritm software. Sistemul de Plug&Play funcționează excelent sub sistemul de operare Windows XP, pentru celelalte OS-uri fiind necesară instalarea de drivere de pe CD. Tot prin software se realizează și controlul volumului speaker-ului inclus, însă există și posibilitatea de cuplare a unor căști și a unui microfon direct în conectorii existenți pe placă.



Producător	Acorp
Ofertant	Depozitul de Calculatoare Tel 021-221.73.77
Preț	17 USD (fără TVA)

Logitech Cordless Presenter

Formă ciudată, design deosebit. Așa aș caracteriza acest model de mouse. De ce toate acestea? Pentru simplul motiv că se dorește a fi un instrument foarte util... pe lângă casa omului. El poate fi folosit în două scopuri. În primă fază, se poate utiliza pe post de mouse. Un mouse optic, cu trei butoane. Bineînțeles, unul dintre butoane are eternul rol de rotiță de scroll. Totuși, există și un al patrulea buton poziționat pe spatele mouse-ului. Până aici, nimic ieșit din comun, însă rolul acestuia este oarecum special. Ei bine, dacă ne-am hotărât să folosim acel buton, vom transforma mouse-ul într-o unealtă ce poate fi folosită în prezentări multimedia. Dotat cu un fascicol laser activat de acest buton, utilizatorul poate atrage atenția mult mai ușor asupra anumitor detalii din cadrul prezentării. Logitech Cordless Presenter este un model wireless. Comunicarea cu PC-ul se realizează printr-un modul BlueTooth ce se conectează la un port USB.

Producător	Logitech
Ofertant	Flamingo Computers Tel 021-222.50.41
Preț	235 USD (fără TVA)



Terratec Cinergy 600 TV

Televiziunea este considerată ca fiind cel mai simplu și util mod de distracție, cea mai rapidă metodă de a fi la curent cu noutățile. Ce ne facem însă cu aceia care își petrec marea majoritate a timpului în fața unui monitor de computer? Ei bine, li se oferă TV Tunere, logic. Și... nu orice model. Cinergy 600 TV poartă semnătura Terratec. Acest produs este considerat ca fiind cel mai "tare" din parcarea Terratec. Conține tot ce are nevoie un telespectator pentru a viziona canalele TV și audia canalele radio preferate. Dacă la capitolul televiziune ideile sunt în mare parte clasice, în ceea ce privește radioul am fost plăcut impresionat de calitatea audiției. Într-adevăr, se simte puterea celor două canale audio. Vorbim aici despre un Radio FM care este în stare să redea un semnal stereo de calitate.

Dacă la televiziune beneficiem de transmisii de informații pe teletext, de ce nu am beneficia și de transmisii de informații și la radio? Acest lucru este posibil la Terratec Cinergy 600 TV datorită funcțiilor incluse de RDS (nu vă gândiți la nu știu ce ISP). Este vorba despre Radio Data System. Acest sistem este introdus de nu foarte multă vreme în standardul FM și de aceea este posibil ca foarte multe posturi de radio să nu dispună de așa ceva. Însă, dacă pe la voi prin localitate emite un post de radio cu această facilitate, se pot afla ultimele știri legate de trafic, ora exactă sau numele piesei ce se difuzează în acel moment.

Software-ul este foarte intuitiv, foarte ușor de utilizat și plăcut ochiului, având culori închise. Telecomanda este ușor de controlat și datorită design-ului plăcută la atingere, cu un plasament excelent al butoanelor.

Setul de cabluri și accesorii ce însoțește acest produs este destul de bogat. Vi se oferă tot ce este necesar pentru o funcționare ireproșabilă.

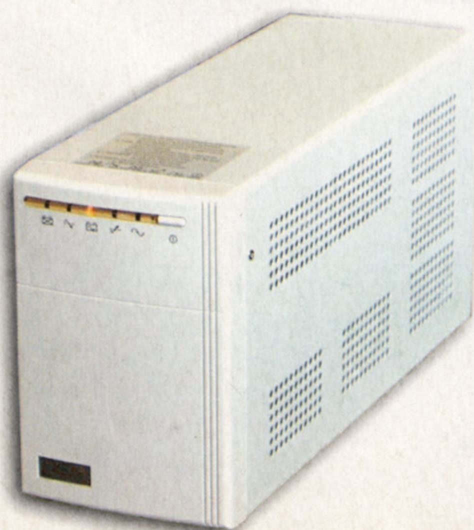
Producător	Terratec
Ofertant	Depozitul de Calculatoare Tel 021-221.73.77
Preț	92 USD (fără TVA)



Powercom KingPro KIN-1000AP UPS

De câte ori nu vi s-a întâmplat să scrieți un proiect sau să vă concentrați la un super joc și să se ia curentul electric înainte de a face o salvare sau de a închide nu știu ce alte aplicații? E tare stresantă și enervantă chestia asta! Eu îmi amintesc că am stricat un mouse pe treaba asta. Ei bine, acum m-am hotărât. Nu mai dau bani pe mauși noi! Mai bine îi investesc într-un UPS sau, cum îi mai zice pe la noi, sursă neîntreruptibilă.

Powercom KingPro este nimic altceva decât un acumulator de 1000 VA cu câteva circuite electronice de protecție împotriva spike-urilor, a scurtcircuitelor sau a suprasarcinii rețelei electrice. De asemenea, pe lângă "filtrarea" curentului electric, se mai oferă și posibilitatea de supraveghere a tensiunii pe un cablu de rețea sau o linie telefonică.



Revenind la ceea ce ne doare cel mai mult, adică la penele de curent mult iubite de servere sau alte computere cu rol de a funcționa 24 din 24 de ore, acest UPS menține un întreg sistem format din unitate centrală + monitor pentru aproximativ 21 de minute. În cazul în care se folosesc și restul de porturi de alimentare (în număr de 3 până la 5), durata scade până la o valoare de 5-8 minute. Pentru management, UPS-ul este însoțit și de un soft cu rol de protecție a computerului în caz de cădere a curentului. Acesta avertizează prin semnale sonore, iar dacă nici atunci nu se intervine, softul declanșează sistemul de autosave și activează funcția de shut down a respectivului computer.

Deși are o greutate de 15 kg, design-ul și modul compact în care este construit produsul, spațiul relativ mic ocupat și utilitatea sa demonstrată fac din Powercom KingPro un prieten salvator.

Producător	Miradex
Ofertant	Elsaco Electronics Tel 0231-51.42.78
Preț	136 USD (fără TVA)

■ **BogdanS**

Get Mobile!!

Alcatel OT 715

OT 715 este ultima producție în materie de telefoane mobile a companiei Alcatel pe anul 2002. Este vorba de un model de 88 de grame cu dimensiunile de 116 x 43 x 20 milimetri. Alcatel OT 715 funcționează în rețele GSM de 900 și 1800. Display-ul acestuia este unul de tip grafic, capabil să afișeze până la 10 linii la o rezoluție de 100 x 150 pixeli. Caracterul grafic este dat de cele 4 nuanțe de gri cu ajutorul cărora se afișează imaginile. Dintre caracteristicile cele mai importante regăsim funcții de WAP 1.2.1, T9, calculator, convertor valutar sau opțiuni de apelare vocală. Opțional se pot adăuga și albume foto, funcții de EMS, hands-free (mânuțe libere) sau o colecție impresionantă de ring tone-uri.



Pentru entertainment se poate accesa secțiunea de jocuri ce cuprinde un set de 3 bucățele (Killer Expo, Run Run Run și Botwar) sau funcțiile oferite de un minicompozitor de scenete audio.

Performanța acumulatorului (Li-Po) își face cu succes treaba, astfel că pentru modul stand-by ar trebui să uitați de reîncărcare pentru cel puțin 10 zile, iar în mod talk, ceasul parcurge cel puțin șapte ore până la stingerea aparatului.

Producător Alcatel

Motorola V60i

Orice s-ar spune, când auzi Motorola deja esti cu gândul la vechiul Star TAC. Apariția acestuia la acea vreme a făcut adevărate furori printre utilizatorii de telefoane mobile. Să fi fost oare datorită designului? Sau mai degrabă interfața acestuia a fost responsabilă? Sau... opțiunea de vibracall? Adevărate mistere ☺. Iată totuși că și astăzi situația e cam aceeași. Modelul de față, V60i, este ceva mai "deștept". Din start se văd câteva îmbunătățiri privind designul. Pentru a acoperi o gamă mai mare de clienți și rețele de telefonie, acest telefon este un model triband, funcționând pe toate frecvențele GSM de 900, 1800, respectiv 1900. V60i se încadrează în intervalul 87x45x24 de milimetri, cântărind doar 100 de grame. Pentru a fi mai "șmecher" decât majoritatea telefoanelor, acesta dispune de un dual display, unul principal, full grafic, de 96x64 pixeli, cel secundar învârtindu-se undeva în jurul valorii de 96x16 pixeli. Dacă sunteți un meloman înrăit, aveți de ales între cele 75 de ring tone-uri, inclusiv cele create de dumneavoastră. Totuși, există și posibilitatea de a download-a seturi suplimentare de asemenea melodii direct de pe site-urile Motorola. Aceeași situație se întâlnește și în cazul jocurilor. În mod normal acestea sunt în număr de 3, însă spațiul alocat acestora mai permite download-ul a încă 4. În rest, memoria rămasă poate fi folosită pentru stocarea a "doar" 500 de nume și numere de telefon.

Acumulatorul (Li-Ion - 600mAH), din păcate, nu ține mai mult de 100 de ore în mod stand-by și maxim 3-4 ore în mod talk.

Producător Motorola



NEC N21i

E posibil ca aceasta să fie concurența pe care NEC o face modelului Motorola V60i prezentat mai sus. Deși există același "i" în coada numelui, numărul de ordine este mult mai redus...

Noutatea la acest produs vine din partea display-ului. Acesta este un model LCD cu un afișaj de 256 de culori. Dimensiunea acestuia este de 120 x 160 pixeli, cu o afișare a textelor pe un număr de 10 linii. Cam asta ar fi marea noutate. În rest, lucruri ieșite din comun față de concurentul său de la Motorola, mai "subțire", deși greutatea telefonului este de 120 de grame, probabil din cauza acumulatorului, care rezistă la datorie cam 170 de ore în stand-by, iar în modul talk, maxim 3 ore.

Producător NEC

■ **BogdanS**



Tombola LEVEL şi best distribution



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul FIFA 2003.

1 Câtor jucători li s-au plătit drepturi de autor pentru mişcările originale introduse în FIFA 2003 ?

a) 150 b) 200 c) 3

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi best distribution

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

01/03 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este jocul Iron Storm.

1 În care război mondial se petrece acţiunea din Iron Storm?

a) în primul b) în al doilea

c) nu se petrece într-un război mondial

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

01/03 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER



Sperăm să vă placă noul premiu pe care îl oferim împreună cu Thrustmaster: Firestorm Digital 3 Gamepad.

1 Care este preţul unui monitor TFT RoverScan Maxima de 17"?

a) 456 USD b) 683 USD c) 714 USD

Găsiţi răspunsul în paginile revistei.

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

01/03 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Service autorizat

Tim @

"Am câteva întrebări. Aș vrea și eu să îmi montez o rețea acasă, ca să pot juca joace ca CS și Half-life cu un prieten. Uite configurația mea: am un calculator dual Pentium Pro 200 MHz, 256 MB RAM, placă video Creative 3D Blaster - Banshee. Celălalt este un Celeron 1000 GHz, cu 196 MB RAM, aceeași placă video. Ambele au plăci de rețea și Windows 2000. Am cabluri de rețea și HUB. Am conectat tot, HUB-ul recunoaște amândouă PC-urile, dar nu se văd unele pe altele la Computers Near Me. Spune-mi ce să fac!!"

R: Din ceea ce am înțeles eu, vrei să îți faci o rețea pe UTP. Ai mai zis că vrei să te vezi cu vecinul tău în rețea. Primul lucru: distanța între unul din calculatoare și un HUB/Switch trebuie să fie de maxim 100 de metri. În cazul în care distanța e mai mare, există posibilitatea pierderii de date. Al doilea aspect: plăcile de rețea trebuie configurate. În prima fază trebuie verificați parametrii de transmisie a datelor, care trebuie să fie identici pentru ambele plăci. Cu alte cuvinte, verificați dacă plăcile sunt configurate pe 10 sau 100 Mbps și dacă sunt sau nu full duplex. Toate aceste criterii trebuie să fie suportate de HUB. Următorul pas este setarea IP-ului pentru fiecare utilizator. Acest număr trebuie să fie unic pentru fiecare în parte (de ex: 192.168.1.x - unde x e numărul dat unuia dintre utilizatori). Acest x poate să fie maxim 254. Trece și în câmpul Subnet MASK valorile 255.255.255.0. Dacă este cazul (adică se face sharing la o conexiune de Internet), se trece și IP-ul server-ului în câmpul Default Gateway. Trebuie să îți instalezi protocoalele de comunicare. Cel mai important este TCP/IP. Pentru a juca ON LAN, trebuie să îți instalezi și protocolul IPX/SPX și să nu uiți de File and Printer Sharing. Asta doar așa ca să puteți să faceți și schimb de fișiere...

Radu Stănescu @

"Aș avea și eu o întrebare legată de modemul meu... de fapt de conexiunea mea la Internet și de tot ce este legat de ea. Mie îmi cade Internetul din 15 în 15 minute. Doar o dată sau de două ori mi s-a întâmplat să stau mai mult de 15 minute fără să fiu deconectat. Precizez că sunt pe Xnet Free și modemul meu este Genius 56k intern. Am încercat totul. Chiar și micșorarea vitezei maxime pe care o poate atinge (asta făcută din Device Manager). Sistemul meu de operare este Windows Me și am un procesor Celeron la 400, cu un HDD de 10 GB, Voodoo 2 și 256 MB Ram."

R: Ca o consolare, din păcate am mai întâlnit persoane cu o astfel de problemă. Motivele sunt multiple. O asemenea problemă este cauzată de ISP (Internet Service Provider, în cazul tău Xnet). Din momentul în care s-a făcut ora 23, acesta este asaltat efectiv de sute de apeluri de conectare și bineînțeles, fiind un serviciu "free", dotările acestuia pentru a susține întreaga cerere sunt cam limitate. Un al doilea motiv pentru care conexiunea ta are de suferit poate fi linia ROMTELECOM. E posibil ca linia pe care încerci să te conectezi să fie una analogică. Este știut faptul că o conexiune pe o astfel linie nu este "trainică". Încearcă o conectare pe o linie ce se conectează la o centrală digitală.

■ **BogdanS**

Bond 20 - Die Another Day

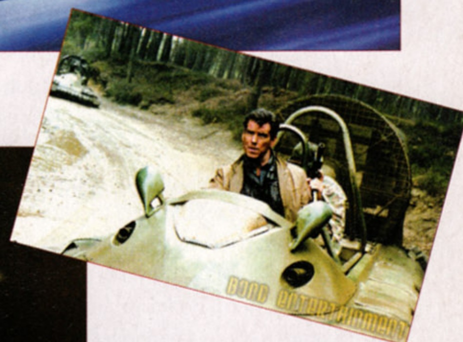


În aceste zile, în cinematografele din întreaga țară veți putea urmări continuarea unei serii de mare succes. Die Another Day îl readuce în prim-plan pe Agentul 007 – James Bond. Povestea începe în zona demilitarizată dintre Coreea de Sud și Coreea de Nord, continuă via Hong Kong până în Cuba și ajunge în cele din urmă în Londra. Bond cutreieră întreaga lume pentru a demasca un trădător și a împiedica un război de proporții catastrofice. Pe drumul său Bond se întâlnește cu Jinx (minunata Halle Berry) și Miranda Frost (Rosamund Pike), două domnișoare ce vor juca un rol foarte important în misiunea sa. În urmărirea principalului suspect, Bond ajunge până în Islanda unde are ocazia să experimenteze puterea unei arme noi. Pentru a vedea cum se va desfășura acțiunea de aici încolo știți ce aveți de făcut, nu?









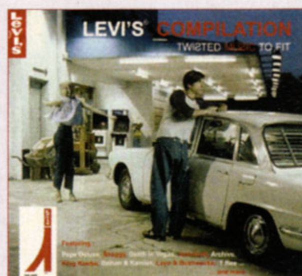
Distribuit de InterComFilm România

Data lansării 24 ianuarie

Levi's Compilation



Cel mai important producător de "jeans" din lume a decis să colaboreze cu Irma Records pentru lansarea colecției "Levi's Twisted Engineered Jeans". Compilația este vândută în reprezentanțele Levi's din întreaga lume, dar și în magazinele de muzică. Discul conține piese celebre din spoturile Levi's, dar și câteva noutăți de la Irma Records alături de varianta CD-ROM a faimosului spot publicitar "Twisted" în versiunea integrală. Pe CD veți mai putea găsi Pepe Deluxe – Before You Leave, Death In Vegas – Dirge, Archive – You Make Me Feel, T Rex – 20th Century Boy, Tommy Bass – Lonesome Spaceboy,



Jestofunk – Earthquake, Layo & Bushwacka! – Deep South, Dzihan & Kamien – Before, Bossa Nostra – Before It's Too Late, Monsieur Blumenberg – Sciabadabada.

Distribuit de INDEPENDENȚA MUSIC & VIDEO
Tel/Fax: (021)211.11.26
CD disponibil pe
http://www.individeo.ro

Le Nouveau du Jazz



"Nu-jazz": un nou curent în muzica electronică ce combină cu îndemânare pe de o parte inovațiile ritmice ale ultimilor ani din "drum'n'bass", "breakbeat" și "trip-hop" și pe de altă parte sunetele jazz legate profund de tradițiile "muzicii negre". Colecția de față compilată de DJ-ul italian Matteo Sola adună "crema" spectrului muzical internațional "nu-jazz": remixeri de talent precum Hefner sau Ian O'Brien și viitoare nume mari ale genului precum Volcov, Recloose sau Seiji. Discul conține și câteva piese în premieră precum Domu cu "Spy Eye", Jaymz Nylon cu "One Nation" și Cybophonia



cu o nouă variantă la "Cut & Paste". Iată alți artiști pe care-i veți mai descoperi pe această compilație: Soul Drummers, Mocky, Space Clique, Roy Ayers.

Distribuit de INDEPENDENȚA MUSIC & VIDEO
Tel/Fax: (021)211.11.26
CD disponibil pe
http://www.individeo.ro

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ **DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

❑ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
❑ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
❑ 12 luni + bitdefender secure your every bit la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna ____________

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

❑ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL 01/03

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

❑ **DA, doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Linux Red Hat 8.0	120.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 3,4,5,6/2002	50.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 7,8,9,10,11/2002	98.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poștal nr. .... ❑ ordinul de plată nr. ....

talon de comandă 01/03



Tombola LEVEL și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul Evil Islands.

Care din animalele următoare este folosit ca animal de povară în Morrowind: Tribunal?

a) lupul b) măgarul c) șoarecele

Răspunsul se găsește în articolul dedicat jocului Morrowind: Tribunal din acest număr.

Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

☐

01/2003

Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Jurnal Anarchy Online

Mostră de jurnal

Începând cu acest număr, am onoarea să vă plictisesc cu aventurile mele în acest excelent joc online, precum și cu informații esențiale pentru cei ce vor să devină cetățeni ai Rubi Ka. Pentru început, dați-mi voie să vă spun că puteți avea destul de multe personaje pe fiecare server. Eu am unul principal, despre care voi vorbi mai târziu, un nanotehnician de nivel 14 cu care nu prea joc și un fixer de nivel 10 pentru experimente. Evident, pe serverul de teste pentru patch-uri mai am vreo trei, dar neesențiale. Așadar, principalul Eu pe care îl am se numește Theo "Spatios" McKechnie, din clanul McKechnie probabil, și este un Agent de nivel 25 ajuns la rangul de Spy. După cum se observă din fotografie și trecând la persoana I, am în jur de 26 de ani, sunt bărbos, pletos și plin de personalitate. Ca arma oricărui Agent care se respectă, cea pe care o am în dotare este un Cast Off Joint Clans Patriot, adică o arbaletă care știe să lovească cu Aimed Shot și Fling Shot. Este foarte bună și, chiar dacă perioada dintre două focuri este destul de lungă, damage-ul pe care îl face este respectabil. În momentul de față, prin atac special Aimed Shot, arma face un damage de 138 de puncte, monștrii cu care mă lupt având în jur 800-1000 HP (hit points) și fiind cam de level 26-30. Pe atac normal fac în medie 70 HP damage. Fling Shot-ul este un atac special prin care respectiva săgeată este trasă în momentul activării, nemaidepinzând de inițiativă și de caracteristici tehnice. Trebuie reținut, printre altele, faptul că orice atac special are nevoie de o pauză până să poată fi folosit din nou. Din observațiile mele, timpul acesta cam depinde de armă. În rest, armurile sunt destul de bune, lucru care se observă prin fapul că monștrii fac un damage constant minim atunci când mă lovesc. Din poză se mai poate observa faptul că sunt plin de implanturi, un fel de cyborg, dar contrar părerii generale, lucrul acesta mă face să mă simt foarte bine. Aceste implanturi îmi conferă calități legate de specializările mele: Concealment (abilitatea de a trece neobservat), Perception (percepție), Agility (ei, haideți și voi!), Sense, Rifle, Aimed Shot, Fling Shot, Ranged Initiative (viteza de reacție pentru armele de distanță) și, bineînțeles, Body Development care îmi crește simțitor numărul de HP pe care le am. În ceea ce privește caracteristicile de luptă, Agent-ul este un ucigaș de profesie căruia îi place să treacă neobservat și să ucidă în liniște. De aceea acțiunea numită Sneak este de bază, un Agent putând fi astfel complet invizibil. Evident, în clipa în care trage sau face alte lucruri mai zgomotoase, devine 100% prezent. Tactica de luptă este simplă: întâi pun pe mine o serie de nanoprograme care-mi dau anumite calități, apăs pe butonul de Sneak (default H) și mă apropii de respectivul până la o distanță corespunzătoare bătăii arbaletei. Din această stare, apăs butonul de Aimed Shot (default O) și lovesc. Evident, devin vizibil, dar deja o treime sau mai mult din HP-urile monstrului s-au cam dus. Mai departe e relativ simplu, având în vedere faptul că nu trebuie decât să mă mai vindec din când în când. Probleme apar atunci când mă trezesc cu doi sau mai mulți pretendenți la trofeul reprezentat de persoana mea, moment în care de multe ori cam dau biri cu fugiții. Există o serie de lucruri despre care trebuie să discutăm mai amănunțit, în principal cele legate de nanoprogramele pe care le folosec și despre cum se refac HP-urile în Anarchy, însă în numărul viitor. Pentru alt tip de informații, mă puteți găsi oricând fie online, fie prin e-mail, fie prin ICQ sau chiar prin scrisori. Vă aștept.

■ **Locke**



Eu, marele spion

www.

Habbo Hotel

www.habbohotel.com

ASL?... PLS? 18F!... ÎHÎ!!! Dar poate că vreți mai mult decât atât. Oameni care să vă iubească cu adevărat. Oameni care să vă inspire și să trezească în voi sentimente de mult apuse. Oameni bogați care să discute cu voi și să se decidă, deodată, să vă cumpere o mașină... și o casă în Majorca. Și, evident, să vă doneze câțiva saci cu bani. Poate vreți așa ceva... Ei bine, în Habbo Hotel nu cred că o să găsiți astfel de oameni. Veți avea însă prilejul să vă alegeți o freză, să radeți un habburger și să vă spargeți în figuri pe ringul de dans. Puteți să vă invitați prietena la un ecler, la două paie, la o piscină sau la un film. Dacă aveți destui bani (reali, din păcate... dar pentru alții nu e o problemă), vă puteți cumpăra un apartament, vi-l puteți mobila și puteți plânge după ce prietenii îl distrug cu ocazia primului party. Aveți posibilitatea să intrați în cercurile restrânse ale mafiei locale, dar, nu vă fie frică, nu o să vă agreseze nimeni. Nici verbal, nici fizic.

Acuma, vorbind ceva mai serios, Habbo Hotel este probabil unul dintre cele mai interesante și incitante chatroom-uri care există pe net la momentul actual... bobba!







The Traffic Cone Preservation Society

animation.filmtv.ucla.edu/students/awinfrey/coneindex.htm

Acum ceva vreme, în timp ce încercam să mă întorc acasă într-o noapte care puteai să te juri că e dimineață, am observat cu stupoare că de câteva zile se muncea intens pe strada mea. Schimbau asfaltul, spărgeau trotuarul și alte activități din astea educative. Ce m-a surprins însă în acea noapte a fost un mic obiect conic ce zăcea părăsit la marginea drumului. Acuma nu vreau să vă faceți o părere greșită despre mine, dar mi s-a făcut milă de el și l-am luat acasă. Până la noi ordine, îl țin pitit pe balcon, sub o sanie și un butoi cu varză.

Alții însă au fost mai îndrăzneți decât mine și au mers până la a pune bazele unui site ce se ocupă de simpaticele obiecte. O să fiți probabil interesați de evoluția lor în istorie sau poate o să adoptați un con... așa, că e bun la casa omului.

PegBall

www.pegball.com

Mai știți când vă jucați în pauze jocul ăla de fotbal cu bile și teren în miniatură? Ei bine, dacă vreți să retrăiți acele clipe plăcute fără frica de pubertate, apelați cu încredere la PegBall. Pe lângă faptul că ideea e al naibii de simplă, dar jocul nu, aveți ocazia să vă exersați talentul în datul cu stângul în dreptul de unul singur, cu ajutorul unui prieten care roade la aceeași tastatură sau chiar cu acordul unui necunoscut cules de pe Internet. Să vedeți ce bucuros era un englez că m-a bătut cu 2-1, de ziceai că ei câștigaseră la europene, nu altceva.

My Pet Skeleton

www.mypetskeleton.com

Dacă data trecută v-am atras atenția asupra unor ruși care se ocupă de lucruri obscure, de data asta vă propun să arătăm cu degetul spre un italian (cel puțin așa îi zice numele). Vincent Marcone zice că e un artist cunoscut... eu spun că poate da, că doar nu degeaba citesc despre el pagini întregi în revistele de specialitate coreene. Omul e artist pe hârtie, dar văzând el așa cât e de frumos Internetul ăsta și mânat de la spate de vreo doi amici, a pus de un site. Frumos, zic eu, și mă mai uit cum zburătăcește fumul ăla pe lângă luna verde.



Nu vă așteptați însă la un site plin de flash-uri și alte brizbizuri. E curățel, micuț, iar dacă vreți mai mult Vincent și chiar mai mult Marcone, aveți la dispoziție o mulțime de lucrări ale artistului. Plus wallpaper-e cu care să îți sperii mama, screensaver-e de care să fugă bunicu' etc.



■ Mitza

game of the year 2002

Real Time Strategy (RTS)

- ☐ Army Men: RTS
- ☐ Battle Realms
- ☐ Cossacks – The Art of War
- ☐ Cultures 2 – The Discovery of Vinland
- ☐ Earth 2150: Lost Souls
- ☐ Frontline Attack: War over Europe
- ☐ Myth III: The Wolf Age
- ☐ Original War
- ☐ Stronghold: Crusader
- ☐ Sudden Strike 2
- ☐ S.W.I.N.E.
- ☐ Takeda
- ☐ Warcraft III: Reign of Chaos
- ☐ Warrior Kings

Turn-Based Strategy (TBS)

- ☐ Age of Wonders 2
- ☐ Civilization III
- ☐ Disciples 2: Dark Prophecy
- ☐ Etherlords
- ☐ Heroes of Might and Magic IV
- ☐ Medieval: Total War

First Person Shooter (FPS)

- ☐ Aliens vs. Predator 2
- ☐ Battlefield 1942
- ☐ Codename Outbreak
- ☐ Command&Conquer Renegade
- ☐ Delta Force: Task Force Dagger
- ☐ Die Hard: Nakatomi Plaza
- ☐ Ghost Recon
- ☐ Medal of Honor: Allied Assault
- ☐ No One Lives Forever 2
- ☐ Return to Castle Wolfenstein
- ☐ Serious Sam – The Second Encounter
- ☐ Shadow Force: Razor Unit
- ☐ Soldier of Fortune 2: Double Helix
- ☐ The Sum of All Fears

Cel mai bun joc al anului: ____________________

Cel mai original joc al anului: ____________________

Cea mai mare dezamăgire a anului ____________________

Role Playing Game (RPG)

- ☐ Divine Divinity
- ☐ Dungeon Siege
- ☐ Evil Islands
- ☐ Might and Magic IX
- ☐ Neverwinter Nights
- ☐ The Elder Scrolls III: Morrowind
- ☐ Throne of Darkness
- ☐ Wizardry 8

Adventure

- ☐ Alfred Hitchcock: The Final Cut
- ☐ Atlantis III – The New World
- ☐ Evil Twin: Cyprien's Chronicle
- ☐ Gothic
- ☐ Harry Potter
- ☐ Ring II
- ☐ Syberia
- ☐ The Shadow of Zorro
- ☐ Versailles II: Testament of the King
- ☐ Vikings

Action

- ☐ Project EDEN
- ☐ Aquanox
- ☐ Conflict: Desert Storm
- ☐ Duke Nukem: Manhattan Project
- ☐ Grand Theft Auto III
- ☐ Hitman 2: Silent Assassin
- ☐ Legacy of Kain: Blood Omen 2
- ☐ Mafia
- ☐ Soul Reaver 2
- ☐ Star Wars – Jedi Knight: Jedi Outcast
- ☐ The Thing

Simulatoare de zbor/spațiale

- ☐ Battlecruiser Millenium
- ☐ Comanche 4
- ☐ IL2 Sturmovik
- ☐ Star Wars: Starfighter

Simulatoare auto

- ☐ Ballistics
- ☐ Grand Prix Moto GP: Ultimate Racing Technology
- ☐ Grand Prix 3 2000 Season
- ☐ F1 2002
- ☐ F1 Championship
- ☐ Grand Prix 4
- ☐ Moto Racer 3
- ☐ Need for Speed: Hot Pursuit 2

Simulatoare sportive

- ☐ FIFA 2002
- ☐ FIFA 2002 World Cup
- ☐ Madden NFL 2002
- ☐ NHL 2003
- ☐ Salt Lake 2002
- ☐ Tony Hawk's Pro Skater 3

Simulatoare economice

- ☐ Championship Manager 2002 Season 2001-2002
- ☐ Industry Giant 2
- ☐ Patrician II

Add-On's

- ☐ The Sims: Hot Date
- ☐ Settlers IV: The Trojans and The Elixir of Power

LEVEL 2002

Nume, Prenume ____________________

Str. ________ **Nr.** ____ **Bl.** ____ **Sc.** ____ **Ap.** ____

Localitate ________ **Cod** ____ **Județ** ________

Telefon ________ **e-mail:** ________

GAME OF THE YEAR

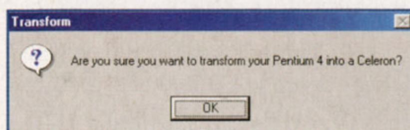
Trimiteți chestionarul pe adresa: Game of the Year 2002, Redacția LEVEL, Str. N.D. Cocea 12, Brașov 2200.
Data limită pentru trimitere este 1 februarie 2003, data poștei.

AMD Duron 1.1 GHz
PC - 192 KB L2 Cache
Rating: Write a review!
Price: $49.00 to $79.99 at 11 stores
Compare prices & stores

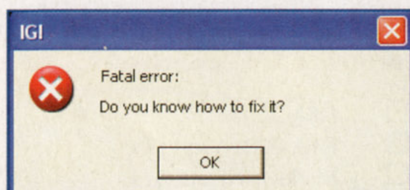
AMD Duron 950 MHz
Rating: Write a review!
Price: $113.99 at 1 store
Compare prices & stores

AMD Duron 800 MHz
PC - 64 KB L2 Cache
Rating: Write a review!
Price: $3129.60 at 1 store
Compare prices & stores

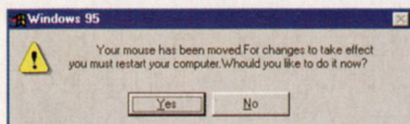
După cum vedeți, AMD Duron la 800 de MHz a ajuns o antichitate. În concluzie, și prețul a căpătat proporții. Imagine trimisă de Alexandru 2 Bad Duță.



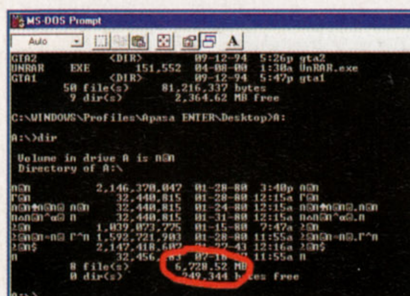
Da, cum să nu... La fel cum vreau să-mi schimb și Ferrari-ul pe o Dacie. Imagine primită de la FeRiCiTu.



Dacă mi-ai spune care este, poate m-aș duce la cineva care știe. Altfel, știu doar că trebuie să te reinstalez. Imagine primită de la Filip Radu.



După cinci restart-uri poate ajung și eu cu mouse-ul pe SHUT DOWN. Imagine primită de la SharkAtak.



Am prieteni care nu au HD cât discheta asta. Imagine primită de la V.



După cum se vede în oglinzi, în spate nu există decât un "lapte" infinit. Imagine primită de la 2 Bad.



Scumpa mea, fii drăguță și mișcă-ți corpul din mașina mea. Imagine trimisă de Alex V.



Un alt fel de Heroes... Imagine primită de la Anonim.☺

Câștigătorul din acest număr este Alex V.

Abonează-te la LEVEL



SOFTWIN

Prin abonamentul pe un an
la revista LEVEL
câştigi premii cu caru'!
Automat te-ai făcut
c-un antivirus Bitdefender
de la Softwin!
În plus, dacă eşti băftos,
poţi câştiga unul dintre
cele 14 premii babane.



bitdefender
secure your every bit

10 jocuri



Ubi Soft

un 2002 FIFA World Cup Football StadiumPS2



THRUSTMASTER

un Tactical Board

un scanner Scan@home



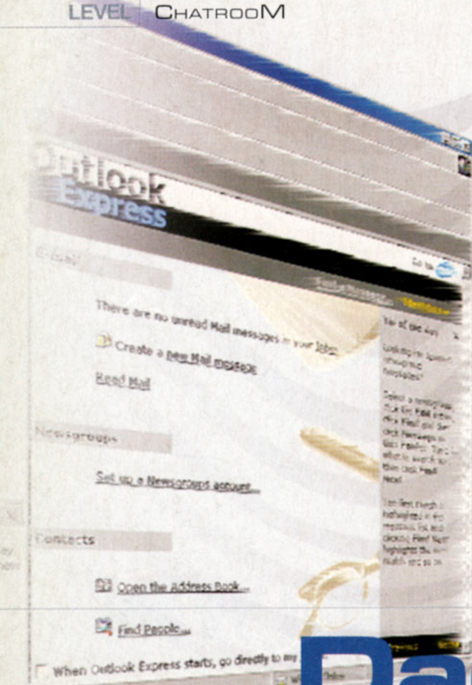
o placă de sunet Gamesurround



Hercules

Fii câştigător!!!

*Participă la promoţie toate taloanele de abonament pe 12 luni, primite până la 31 ianuarie 2003.



Dac-aş fi într-o zi preşedinte...

Stați să întreb ce temă să vă mai propun pentru data viitoare... Așa! După lungi deliberări, care au durat cam cât i-a trebuit lui Mike să treacă în fugă pe lângă mine, acesta mi-a adus aminte că nu degeaba se apropie sărbătorile și că ar fi bine dacă ne-am concentra pe figuri celebre cum ar fi Moș Crăciun sau omul de zăpadă. Așadar, din seria "Ce-am avut și ce-am pierdut", vreau să aflu de la voi ce v-ați dorit să primiți de Crăciun, ce daruri ați făcut cu aceeași ocazie și cam ce ați reușit să primiți în cele din urmă. Ca de obicei, răspunsurile pline cu diacritice le aștept pe adresa de mail mitza@level.ro, precum și pe adresa redacției. Succes!

Acum, să revenim la oile noastre... Văd că nu v-ar deranja să conduceți o firmă care se ocupă cu producția de jocuri, dar mă suprinde faptul că voi chiar vreți să munciți. Păi... cum rămâne cu secretara, secretarele, petrecerile pe iahtul personal și excursiile în Cabiria (frumos loc, greu de găsit)? Cum de ați putut să uitați tocmai de astea? Vreți să vă treziți de dimineață și să dați fuguța la locul de muncă... bravo vouă! Faceți cinste patriei! Prevăd un viitor luminos...

Mitza

Limbeanu Vlad

"Eu unul privesc jocurile din punct de vedere al originalității, al stilului de joc și, să spunem, grafica... dar asta nu este atât de importantă pentru că nu stau să mă uit la joc și dacă nu îmi place să spun: ce grafică nașpa!

În orice caz, aș lua un succes total cum ar fi Counter-Strike și aș spune că jocul ăsta este interesant din punct de vedere al:

1. modului multiplayer
2. armelor realiste
3. graficii (ei na?! - n.r.)

Și după calitățiile amintite mai sus eu îmi dau seama că asta atrage publicul.

Dar să luăm de exemplu Soldier of Fortune 2... jocul ăsta este incredibil de sadic: îi zbori lu' unu' capul, vine altul și îi tragi cu shotgun-ul în picior de zboară 3 metri pe podea. Chiar am vorbit cu un prieten de-al meu și el îmi spunea cât de cool e jocul ăsta și câtă lume i-a spus despre el. La o fază din asta te gândești: oamenilor le plac jocurile realiste! Nu de alta dar Soldier of Fortune 2 este cel mai țapăn simulator militar de până acum (nu sunt sigur pentru că trebuie să văd și Delta Force Black Hawk Down).

După ce iau două shooter-e de-astea zic "hai să văd și de o strategie". Și îmi fuge mintea la Warcraft 3. Jocul acesta, după părerea mea este un super joc care este continuarea unei serii de suces.

Și dacă eu aș fi un realizator de jocuri deștept aș combina aceste trei succese într-un singur joc nou... să spunem un shooter/action/adventure.

În ultimul timp am jucat un joc puțintel mai vechi dar genial gândit, adică Jedi Knight 2: Jedi Outcast. La început m-a cam făcut cu nervii primele 3 nivele până am ajuns pe la Asiria Tops. De acolo parcă jocul a început să arate a Star Wars și eu consider acest joc un succes chiar dacă se trage dintr-o lungă serie.

În concluzie, un joc nu contează dacă-i shooter sau adventure sau action atâta timp cât îți prezintă ceva nou și captivant.

Asta am vrut să vă spun... în rest, numai bine."

AddRyan și AndRay din Craiova

"Salut, mă numesc Gill Bates și am să vă povestesc activitatea mea de la birou.

Lucrez la Crapy Games Entertaiment Software Network Inc. Sunt mândrul proprietar al acesteia. De cum se deschid ușile liftului mă izbește o lumină verzuie și un puternic miros de transpirație. Mă uit în jur, văd numai imigranți butonând în neștire la calculatoare. Ah, iar am ajuns din greșeală la etajul programatorilor. Fac un efort de gândire și îmi aduc aminte în cele din urmă etajul la care se afla biroul meu.

Era o zi de vară ploioasă. Secretara mea cea isteață și blondă Kelly Bimbo mi-a servit cafeaua și a început să-mi șteargă pantofii plini de noroi.

La un moment dat se prezintă

la mine în birou grădinarul firmei, Charlie, cel chior de-un ochi și șchiop de-o mână. M-a înștiințat de ideea lui revoluționară de a produce un joc nemaivăzut.

Problemele lui de exprimare precum și abundența salivei, pe care și-a transpus-o pe fața mea, au făcut să am nevoie de câteva ore bune ca să înțeleg ce vrea să spună.

Titlul va fi Fuzzy Bear - The Return of the Beast 2. Vrem să fim prima echipa care începe un joc cu partea a doua. Despre poveste nu e nimic de spus pentru că se cunoaște din prima parte. Diferența este că se continuă din punctul unde se termină în primul.

Acțiunea se desfășoară într-o pădure post-apocaliptică din spatele casei lui Gigel. Jocul va fi un MMOFPS cu elemente de multe gloanțe și sânge pe pereți. Ca orice sequel care se respectă, acesta are un 2 în coada și cam atât.

Armele au fost schimbate față de 1. Grebla este mai lungă, furtunul acum dă cu apă pentru zombii în flăcări iar arma cea nou introdusă este un cuțit fără tăiș și mâner pentru fantomele eroilor uciși de pureci. Ultima, cea de distrugere în masă, este conserva de fasole din '99. Aceasta se poate folosi doar o singură dată pe nivel.

Concluzie:

În ziua de azi prind și sunt la modă:
- peisajele post-apocaliptice
- MMO ceva-urile
- armele multe
- sânge cu găleata
- sequel-urile și grafica tare

P.S. Având în vedere aberațiile înșirate mai sus, vrem să criticăm într-un mod mai plăcut industria jocurilor care a început să dea înapoi, mai ales din punct de vedere al originalității."

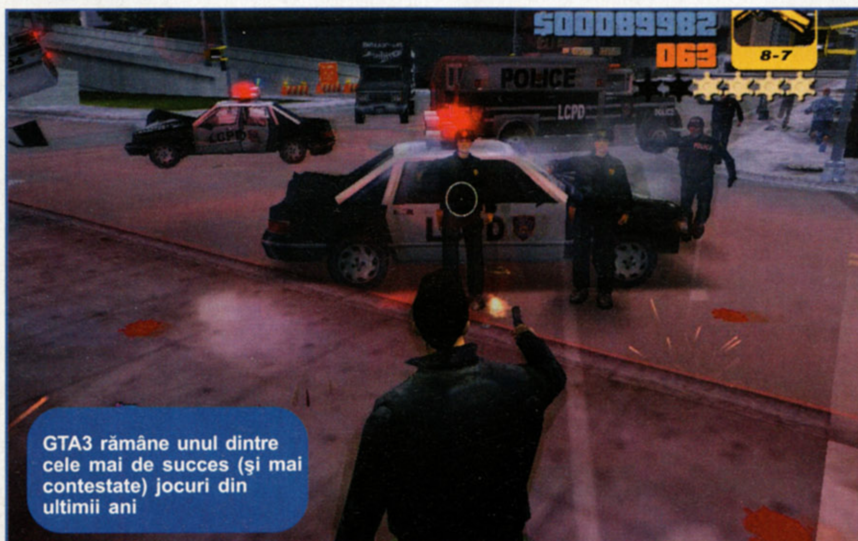


Halo este cel mai bun motiv pentru a-ți cumpăra o consolă Xbox

Zandor

"Cred că direcția pe care au luat-o mulți în industria jocurilor este cea care se îndreaptă spre console – jocuri spectaculoase din punct de vedere grafic dar și al gameplay-ului, mai multe simulatoare și jocuri de acțiune. Dacă aș conduce o firmă de jocuri aș merge pe direcția asta, pe de o parte, și pe de alta aș încerca să mă reîntorc la jocurile clasice de PC/Atari/Spectrum (să readuc vechile succese pe piață sub o formă mai nouă). După părerea mea, jocurile de PC stagnează și nu prea mai apar idei noi și ca în modă, tendințele se vor întoarce spre jocurile care au creat tot fenomenul industriei jocurilor. Nu cred că se mai poate evolua prea mult doar punând accentul pe grafică și probabil că în viitor va conta cel mai mult game-play-ul și durata de viață a jocului, pentru că în general toate jocurile vor fi "standard" din punct de vedere al graficii.

Personal, m-am plictisit demult de shootere și cred că dacă ai jucat unul bun, le-ai jucat pe toate – la fel și cu simulatoarele. Cred că sunt mai interesante jocurile "constructive" (strategii/builder-e) sau gen "poveste" (aventure/quest/RPG). Și în plus folosesc mai mulți neuroni. Sunt multe genuri de jocuri care nu se mai fac, iar eu dacă ar fi să produc jocuri aș risca cu genuri "prăfuite" la care aș adăuga elemente noi, cât mai originale și distractive. Acum parcă sunt prea multe jocuri așa, "la kil"."



GTA3 rămâne unul dintre cele mai de succes (și mai contestate) jocuri din ultimii ani

AngelRO

"Da! Aș vrea să fiu președintele unei mari companii de jocuri... una străină ar fi ideală... dar las' că dacă are omul minte e bine și în România (oare?). Păi dacă ar fi să o iau cu începutul... aș zice o firmă axată pe producerea de RPG-uri medievale. De ce medievale? Pentru că mie unuia nu mi-ar plăcea să joc un Diablo cu sniperu' sau un Dungeon Siege cu uziul... părerea mea. Și pe altă parte cred că senzația de a descoperi vremurile uitate cu cavaleri, săbieri etc. ar fi ceva foarte frumos... în schimb aș aduce unele schimbări majore: păi în primul rând aș introduce adversari ca și personajul meu sau dacă nu atunci oricum măcar oameni să fie... nu să merg o juma' de oră printr-un dungeon și să omor numai skeletoni. Poate mai vrea gamerul să dea și el cu barda într-un

cavaler, ori să înfigă sulița într-un hoț sau să săgeteze vreun ostaș.

În altă ordine de idei aș încuraja luptele în care se folosesc animalele: pun eu mâna pe un cal, pune și adversarul mâna pe un catâr și în 0,4 secunde moare pentru simplul fapt că sabia sa nu a ajuns decât să-mi omoare săracul căluț al cărui stăpân eram... iar sabia mea a intrat grațioasă tocmai în secțiunea dintre cap și umeri.

În al treilea rând (sau care rând o fi) aș folosi opțiunea de party din abundență. De exemplu: eu să joc cu un wizard și să pot să îmi iau vreo 2-3 cavaleri drept coechipieri astfel încât în timpul luptei ei să dea de aproape și eu de la depărtare. Bine că unii vor spune că mi-e frică de acțiune, că joc ca un wizard laș, dar le-aș zice eu: păi când or fi 4-5 soldați călare pe cai și cu săbiile care te omoară dintr-o lovitură ... în care dai primul? Unde te mai și vindeci sau te



Blizzard este probabil unul dintre cei prolifici developeri existenți la momentul actual

adăpostești? Nu vă gândiți la magii gen stop time sau kill all around că nu aș băga așa ceva... ar strica tot farmecul luptei... Cam astea ar fi principalele lucruri pe care le-aș face... Așadar, jocurisimbioze între rpg-uri precum Diablo sau Baldur's Gate și RTS-uri precum Empire Earth sau Warrior Kings... aș mai avea de spus câte ceva dar mai vreau să aibă și alții loc și oricum nu se știe niciodată, poate mâine-poimâine ajung președinte la o companie de jocuri și nu strică să ai niște idei noi."

Atom|k^^^

"Problema pe care o aduceți voi în discuție este una interesantă. Eu nici nu m-am gândit la faptul că s-ar putea (cine știe!) ca într-o zi să fiu șeful unei companii de jocuri. Acum părerea mea este că nu ar trebui ca a mea companie să se axeze doar pe un anumit gen de jocuri. Un RPG nu ar fi deloc o idee rea, dar



Chiar dacă acum câțiva ani acest lucru părea imposibil, Microsoft este acum o forță în industria jocurilor

nici un RTS sau un simulator (auto, de fotbal, aviatic etc.) nu ar fi rău atâta timp cât reușește să satisfacă pretențiile clientului.

Totuși, dacă ar fi să aleg aș încerca să creez un RTS în genul lui Warcraft 3, poate cu puțin mai mult accent pe partea de RPG (dezvoltarea eroului). Aș introduce noi item-uri pe care să le poată aduna eroul și la fiecare nivel nou pe care îl atinge să se împartă punctele de experiență exact ca în Diablo2. În rest... nu știu ce îmbunătățiri aș mai putea aduce. Acestea ar fi principalele lucruri care de altfel ar fi doar accentuate puțin mai mult decât în jocul care a detronat StarCraft-ul de la putere (părerea mea).

Dacă ar fi să realizez un simulator de fotbal aș umbla la partea de management al clubului (transferul de jucători etc.), la aspectul tactic (după modelul lui Championship Manager – libertate totală în alegerea tacticii pentru fiecare meci) și multe alte îmbunătățiri care acum nu-mi vin în minte.

La capitolul RPG aș produce un joc care să aibă o poveste interesantă și captivantă pe care de altfel eu o consider a fi cireașa de pe tort în acest gen de jocuri (seria Might and Magic ne dă un bun exemplu, inclusiv Might and Magic IX) cu o varietate de personaje pe care să ni le putem alege, printre care s-ar număra: Warrior, Archer, Warlock, Priest, Orc, Necromancer, Vampire etc.

Cam atât ar fi de zis și cam asta e ce mi-aș dori eu să producă compania mea de jocuri. Știu că la fiecare gen despre care am vorbit nu am precizat nimic despre grafică, gameplay, feeling dar nu am timp și voi nu mai aveți spațiu ca să îmi puneți tot e-mail-ul."

Cristian

"Știți, pe mine m-au pasionat întotdeauna jocurile de logică. Îmi place să rezolv labirinturi etc. Bine, nu spun că nu mă încing la un FPS sau la un RTS care desigur îți pun mintea la contribuție. Așa că dacă aș fi președintele unei companii de jocuri aș dezvolta câteva FPS-uri ca să câștig ceva bănuți dar m-aș axa pe jocuri de logică cu o grafică simplă și odihnitoare care să pună neuronii la muncă și totodată să constituie și un mijloc de relaxare."

Andreea

"Mi-ar plăcea să fiu președintele companiei Blizzard. Am eu așa un feeling pentru ei și-mi sunt simpatici. Mi se pare că au destulă imaginție în construcția unui joc și că-și dau silința să scoată pe piață un produs cât mai bun din toate punctele de vedere. Și-mi place foarte mult și logo-ul lor. În plus, RPG-urile sunt jocurile care mă atrag cel mai mult.

[...]

Pentru un mare și rapid succes financiar, aș scoate repede un FPS futurist cu multe gun-uri și diverse locații imaginare. Pentru un succes de orgoliu, de renume al firmei, aș produce un RPG cu un inventory nelimitat (eventual eroul să aibă o casă în care să-și golească tolba) și cu posibilitatea de a-ți crea personajul după cum vrea mușchiul tău, fără clase prestabilite.

Cred că visul oricărui RPG-ist este să aibă un erou în care să se combine armonios puterea fizică cu înțelepciunea și cu ceva magie pentru monștrii mai greu de învins, sau pentru armate mai numeroase.

Și aș introduce un fel de sistem puzzle, ceva de genul: ca să ajungi la boss-ul X trebuie să decoperi lăcașul acestuia, eventual prin sistemul de semne existent în Diablo2 la faza cu Tal Rasha's Tomb, dar și să răspunzi la o întrebare, ghicitoare sau formând un cuvânt din inițialele obiectelor găsite în caverna Y, care denumesc locul Z în care se află personajul cu pricina.

Aș încerca să dau un plus de farmec RPG-ului printr-o componentă de gândire, care să-i reducă acel "aer" de hack&slash."

Ne-au mai scris: Nemeș George și Andrei, Șerban Constantin, Andrei Postica, Spike2002, Cojocariu Bogdan Teodor, Velicu Lucian Mihai, Buică Marius, Chiriloiu Ovidiu, REWfv08w8.... %¤#"%"¤#5... !"#!#!!! ... uite așa se duce tas#tatur0a!?2

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (kerrigan@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

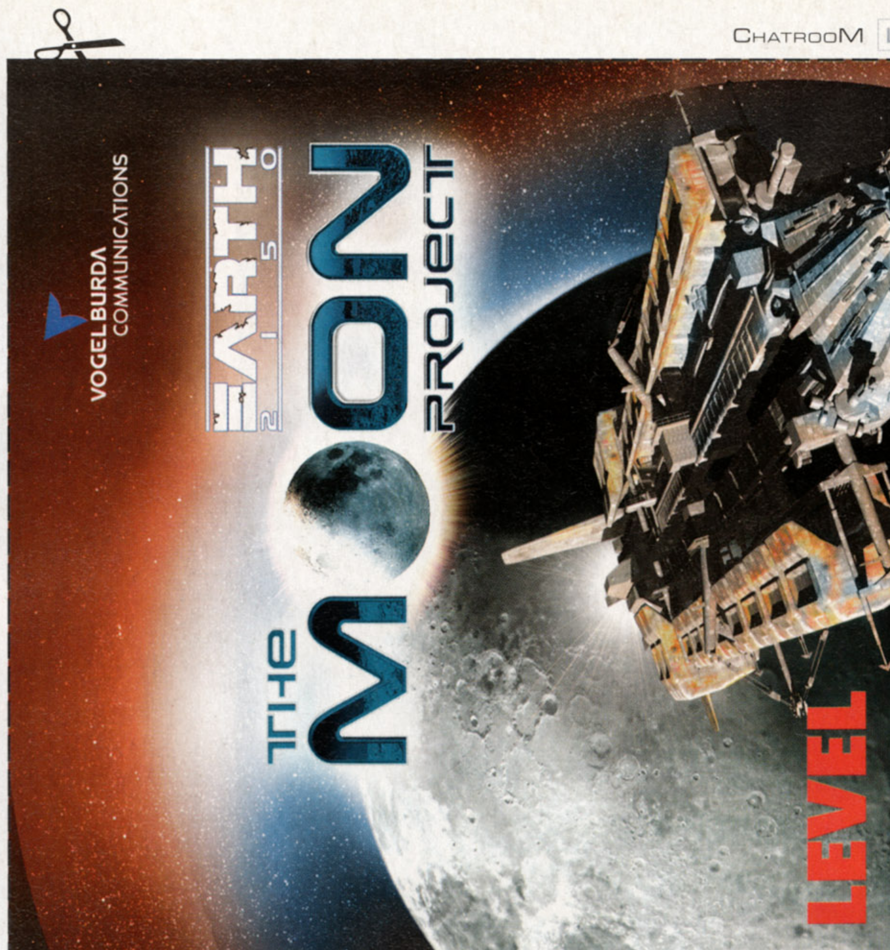
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

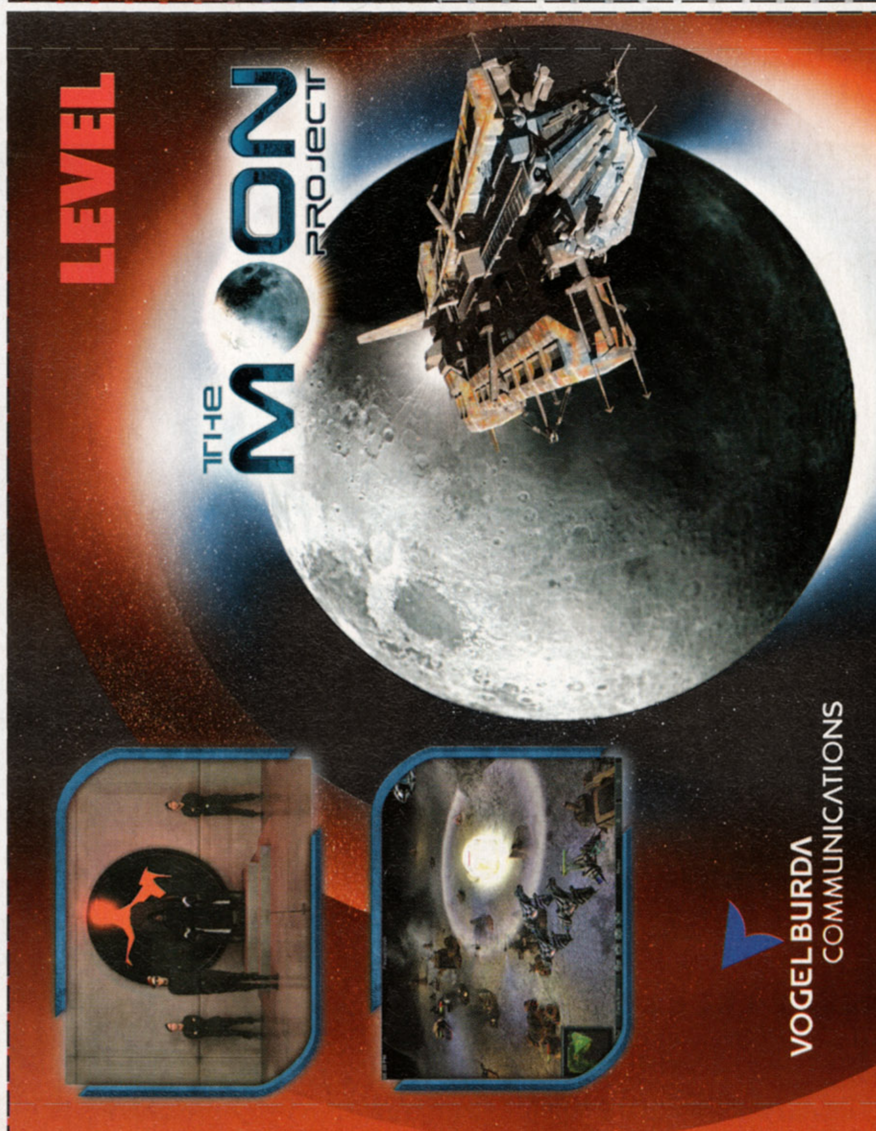
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution	19, 59, C4
Ubi Soft	46
Videoton VTCD	67
Romania Data Systems	71







Star Trek Starfleet Command III

Un joc pentru picardul din tine



James Bond 007: NightFire

Fiți Pierce Brosnan!



Robin Hood: The Legend of Sherwood

Pentru Richard Lionheart? Nu, pentru Maid Marion



Haegemonia: Legions of Iron

În 2104, izbucnește războiul dintre Pământ și Marte

LEVEL

Februarie 2003

JAGGED ALLIANCE 2



MERCENARII TE SALUTĂ!!!

EA GAMES

www.thesims.com

E o plăcere să ai un prieten.



Joc parțial localizat în limba română

Un câine sau o pisică ți-ar putea umple viața... de haos. Gândește-te la coșurile de gunoi pe care o să le răstoarne și la urmele de noroi pe care o să le lașe pe covor. Dar gândește-te și la afecțiunea pe care o să ți-o ofere. O să se joace cu tine, o să se gudure pe lângă tine, ba chiar o să te lingă până nu mai poți să respiri. Iar dacă vrei să cunoști pe cineva, ce început mai bun de conversație poți să găsești decât să-ți pui animalul favorit să facă un giumbușluc. Amplasat într-un nou cartier de dimensiuni mai mari decât precedentele, asortat cu parcuri, magazine și cafenele cărora nu le displac animalele, **Simșii Dezlănțuiți (The Sims Unleashed)** îți permite acum să-ți creezi propriul animal favorit. Dar poți să-l ții sub control în supremul joc al vieții?



The Sims Unleashed
EXPANSION PACK





Toate pachetele suplimentare The Sims™ necesită The Sims™ sau The Sims™ Deluxe Edition.

Jocuri distribuite in Romania de Best Distribution SRL Tel/fax: 021 345.55.05/06/07
e-mail: info@gameshop.ro
www.gameshop.ro

Merită să joci originale

Preț de vânzare recomandat: 19,5 USD +TVA